Tot.136

第43届日本街机展召开！东京游戏展2005消息不断！

游戏机实用技术

TV GAME



特稿

可爱即为正义

TV GAME萝莉史

特快专递

机动战士高达SEED DESTINY

十二勇士 战国封神传

神奇绿巨人 终极毁灭

攻略透解

神话传说

恶魔城苍月十字架

零 刺青之声 剧情小说

WE系列回顾漫谈

胜利交响曲

本期赠品

猪笼城寨别册

Gamehalo VCD

前线狙击

铁拳5 暗之复苏/波斯王子3/死或生4

生化危机 死寂/生化危机4/战神/幻梦狂想曲

炽焰帝国：英雄/如龙

2005.10A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 19>

游戏光环 Gamehalo

《捉猴啦3》之《潜猴谍影》攻略指南

《机动战士高达SEED DESTINY》动画精选

热血最强：《洛克人X8》极限BOSS战影散

新品主机随意贴2枚

东京**游戏展**2005

走在最前端展望未来吧！

合刊再临！

TOKYO GAME SHOW 2005

下期合刊

224页厚道内容

赠送TGS精彩DVD

10月B+11月A

10月初全国上市

本刊专派8人编辑组亲赴东京　为您倾力报道TGS 2005盛况

报道形式突破传统

本次东京游戏展UCG依然会派遣阵容强大的编辑团队亲赴TGS现场，在细致深入的整体规划下做出更全面、更专业的报道，并会努力进行新的尝试，让各位玩家体验截然不同的TGS。

平面报道图文并茂

百页超大容量平面报道，将公布大量新作情报、实际游戏画面及实机试玩感受，并生动展现展台活动、花絮、SHOW GIRL、COSPLAY等众多元素，还会记录下小编们东京之行的趣闻轶事，让您充分享受阅读的快感！


精华影像全情呈现

本次合刊还将赠送TGS影像DVD，除了展台SHOW及现场花絮尽收其中，还将见证PS3与Xbox 360在本次展会上的大激斗，次世代主机与各大机种劲爆新作的精华影像也将统统献上，让您一次看到爽！

9月劲作一网打尽

《真·三国无双4 猛将传》、《君临都市》、《火爆狂飙：复仇》、《WE9》PSP版、《逆转裁判》NDS版、《超级机器人大战J》……主流机种9月大作一个都不会少！

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



10A

COVER STAFF

封面用图:神话传说

封面设计:Jason

©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

游戏机实用技术 TV GAME

总第136期 TV GAME半月刊

2005年10月A

| 健康游戏忠告 |

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

「焦点」第43届日本街机展召开，街机业也将迈入次世代！ 4

「游戏情报站」

6 合纵连横迎战次世代，Square Enix 欲以 670 亿日元吞并 Taito！
7 东京游戏展 2005 展出情报陆续发布，各厂商出展游戏公开
7 次世代 Xbox Live 收费公开
9 次世代光碟谈判彻底破裂
10 新作短波

「前线狙击」

16 生化危机 死寂
18 生化危机 4
19 如龙
20 死或生 4
22 炽焰帝国：英雄
24 波斯王子 3
26 战神
27 铁拳 5 暗之复苏
28 幻梦狂想曲

「特快专递」

44 机动战士高达 SEED DESTINY GENERATION of C.E.
46 十二勇士 战国封神传
47 神奇绿巨人：终极毁灭

「攻略透解」

54 神话传说
70 恶魔城 Dracula 苍月十字架
78 零 刺青之声

「研究中心」

88 世界足球 胜利十一人 9

特别企划 36 胜利交响曲 ——“《WE》系列”回顾漫谈

P.54



《神话传说》精彩攻略

特稿 48 可爱即为正义 TV GAME萝莉史

游戏立方

105 多边共享区
108 问题小卖部
109 邪魔院
110 NDS：我的玩法也很多！
111 SOUL的秘密花园

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
GBA ④ ⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 李昌奇 冯蔚骁 刘志凌 黎振基 吴渝 钱维量 许潇俊 董磊

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市畋家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年10月1日
定价：人民币9.80元

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容





01	《深渊传说》游戏宣传片	02:34
02	《捉猴啦3》之《潜猴谍影》攻略指南	17:44
03	《恶魔城 暗黑的诅咒》游戏宣传片	02:17
04	《恶魔城 苍月十字架》游戏介绍	05:15
05	《真·三国无双4 猛将传》游戏宣传片	02:18
06	《押忍！奋斗！应援团》浪漫应援	04:29
07	《机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.》动画精选	14:14
08	热血最强：《洛克人X8》极限BOSS战影像	13:58
09	ENDING SONG 《神话传说》片头动画	01:48

小提示：

杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

每期固定栏目

14 新作发售表 近期即将发售的游戏列表
30 排行榜 检阅游戏销售的实际成绩
32 黄金眼 最近发售游戏的多视角评价
53 火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上
91 游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏
92 游戏动漫园 游戏与动漫的互动
94 自由谈 让读者玩友在此畅所欲言
97 读编往来 读者与编辑的轻松交流
102 小编寄语 倾听小编们的生活感悟
104 互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志

游戏界基本用语解释

公司 **元气**：即Genki，成立于1990年10月16日。目前雇员有160多人，2004财年的净销售额为38亿4700万日元。元气成立至今总共开发了70多款游戏，总销量超过1500万套。其知名作品包括“《首都高Battle》系列”、“《剑豪》系列”等。

人物 **野村哲也**：1993年加入Square担任美工，参与开发的第一款游戏为《最终幻想Ⅵ》，其后担任了《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅷ》等作品的人设。2002年首次以制作人的身分主持开发了《王国之心》。

术语 **HDR**：全称为“High Dynamic Range”（高动态范围渲染）。采用传统的非线性压缩方式将亮度信息控制在8bit或16bit的颜色空间内，可单独用来作环境背景渲染，产生反射与折射，以“照亮”特定的环境场景，体现出真实的光影效果。

游戏 **“《三国志》系列”**：Koei的代表作之一，战略游戏历史上的里程碑。首作诞生于1985年12月13日，并获得了当时的日本BHS大奖。该系列一般是先在PC上推出，其后会推出各平台的移植版。其最新作是PC上的《三国志Ⅹ》，《三国志Ⅵ》的PSP移植版将于10月6日发售。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC
铁拳5 暗之复苏 …… 27

NDS
恶魔城Dracula 苍月十字架 …… 32 70
孤岛幸存者 迷失蔚蓝 …… 33
露娜 创世纪 …… 34
生化危机 死寂 …… 16

NGC
X战警传说Ⅱ …… 10
波斯王子3 …… 24
刺猬阴影 …… 12
塞尔达传说 含光公主 …… 13

PS2
COWBOY BEBOP 追忆的夜曲 …… 34
Taito纪念合辑 下卷 …… 53
X战警传说Ⅱ …… 10
必杀里稼业 …… 11
波斯王子3 …… 24
刺猬阴影 …… 12
第3次超级机器人大战α …… 53
恶魔城 暗黑的诅咒 …… 11
黑暗标靶 …… 33
幻梦狂想曲 …… 28
机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E. …… 34 44
绝对镇压：复仇之拳 …… 33
零 刺青之声 …… 78
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 …… 35
美少女梦工厂4 …… 33
如龙 …… 19
生化危机4 …… 18
神话传说 …… 32 54
神奇绿巨人：终极毁灭 …… 32 47
龙珠Z 电光石火！ …… 10
闪耀之星 妖精物语 …… 53
世界足球 胜利十一人9 …… 88
索尼克珍宝大合集 …… 53
樱大战Ⅴ 再见，吾爱 …… 53
战神 …… 26

PSP
VR网球 世界之旅 …… 32
十二勇士 战国封神传 …… 33 46
战国Cannon …… 53
指环王战略版 …… 12

X360
死或生4 …… 20

Xbox
X战警传说Ⅱ …… 10
波斯王子3 …… 24
炽焰帝国：英雄 …… 22
刺猬阴影 …… 12
恶魔城 暗黑的诅咒 …… 11
黑暗标靶 …… 33
绝对镇压：复仇之拳 …… 33
神鬼寓言 失落之章 …… 13

www.plumbook.cn

第43回 アミューズメントマシンショー

文 星夜

焦点 第43届日本街机展召开 街机业也将迈入次世代！

2005日本街机展大批次世代新作公开，日本街机业呈现复苏之势。



由日本娱乐机械工业协会（JAMMA）与全日本游园设施协会（JAPEA）联合主办的全球最大街机展“第43届日本街机展”于9月1日～3日期间在千叶幕张会展中心召开（前两日为面向业内人士，最后一日面向普通观众）。最近几年由于日本街机业不景气，日本街机展所展出的游戏质量有逐年下降的趋势，不过今年日本街机业似乎也赶上了次世代的潮流，以世嘉的次世代基板Lindbergh为核心，本届街机展出现了大批次世代等级的街机新作，并且其中多数作品预计都将推出家用机版。本届街机展共有超过2000种最新街机产品展出，分为街机区、家庭区、赠品区、关联区和出版区5大区域，展出的3天时间内共吸引了44355名观众。

今年街机展参观人数与去年的对比

	9月1日	9月2日	9月3日	总计
业内人士	15538人	12955人	–	28493人
	13322人	10516人	–	23838人
普通观众	–	–	15450人	15450人
	–	–	9476人	9476人
媒体	252人	112人	48人	412人
	315人	125人	62人	502人
总计	15790人	13067人	15498人	44355人
	13637人	10641人	9538人	33816人

下段为去年参观人数

世嘉的次世代街机基板



今年的日本街机展上，世嘉展台显然是最有看头的。虽然在家用机市场雄风不再，世嘉在街机市场依然是八面威风。在世嘉展台上最为显眼的就是次世代CG基板“Lindbergh”。这款基板的架构类似于PC，采用了英特尔奔腾4处理器（3.0GHz），内存为1GB（两块512MB PC3200内存条），显卡为Nvidia设计，显存为256MB GDDR3，支持像素着色器3.0和顶点着色器3.0。Lindbergh采用的媒体是DVD。世嘉公开的Lindbergh游戏主要有5款，分别为《VR战士5》、《冲破火网》、《死亡之屋4》、《VR网球3》和《Psy-Phi》，其中前4款只展出了影像，只有铃木裕的《Psy-Phi》提供了试玩机。



▲Lindbergh的造型以及后面的各种插口很像PC的机箱。

《VR战士5》

《VR战士5》的影像之前在E3上已经向记者们内部演示，本届展会上则是首次向公众公开。在这段预告片的最后出现了两名新角色，一位是少女，还有一位是戴着面具的摔跤手。





《VR网球3》



《VR网球3》的影像中有很多对球员面部表情的特写，可以看到极其细腻的面部动作，有一个镜头中可以看到球场周围的观众也显得极其逼真。

《死亡之屋4》

虽然《死亡之屋4》早已于7月份在日本进行店头测试，不过本届街机展上却没有提供试玩机。本作目前暂定于冬季上市。



《冲破火网》



1980年代经典街机游戏《冲破火网》在今年E3上也播放了一段影像，目前本作已经确认为原作的重制版，不过与其他次世代游戏不同，本作并非采用16：9，而是采用了4：3的画面比例。



www.plumbook.cn

《Psy-Phi》

《Psy-Phi》是世嘉王牌制作人铃木裕担纲制作的玩法独特的一款新作，这是铃木裕为Lindbergh开发的第一款游戏，预计将于2006年春季上市。本作与微软的《幻影沙尘》颇为相似，不过操作方式则是充满创意。本作没有任何摇杆或按键，全部操作都通过29英寸的触摸屏完成。屏幕的四个角落各有一个箭头，点击箭头就会向相应的方向移动。要攻击敌人，只要在屏幕上点击敌人即可，将手指停留在己方角色身上一定时间，将必杀技槽蓄满后，就可以使用“Psy”动作，给敌人强力一击。玩家还可以在屏幕上划线，进行大范围攻击。





Sammy



Sammy旗下的Arc System在世嘉展台展出了格斗新作《北斗神拳》。Arc System以《罪恶装备》闻名，这款《北斗神拳》也有着同样华丽的2D画面。目前公开可选人物有10人。本作采用了一个摇杆搭配5个按键（轻拳、轻脚、重拳、重脚、特殊攻击）的操作系统，蓄满“北斗七星”槽可以使用究极奥义；当对手头上浮现“死兆星”的时候，立刻攻击其身上的致命部位还可以将其一击必杀。

SNK Playmore

采用Sammy的Atomiswave基板开发的《合金弹头6》也在世嘉展台提供了试玩机，不过只提供了第一关供观众试玩。本作是“《合金弹头》系列”第一次在Neo Geo之外的基板上推出，虽然画面上似乎没有多大强化，不过在出现大量敌人以及BOSS战中都不会出现拖慢现象。本作除了射击、跳跃和投掷手榴弹的A、B、C三键外，还加入了D、E两键，D键与A键搭配可以使用近距离特殊攻击技，与C键结合可以扔掉手上的武器，而E键为武器切换。令人意外的是，本作中新增了两名可选角色，分别是来自“《格斗之王》系列”的拉尔夫和克拉克。



▲拉尔夫和克拉克两人的一些招牌技能也会在本作中再现。

Namco

Namco在本届街机展上最受瞩目的两款游戏就是《铁拳5 暗之复苏》(请参考本期“前线狙击”)和《多鲁亚加之塔网络版》。与上一届街机展展出的成果相比，这次展出的《多鲁亚加之塔网络版》在系统上进行了很大幅度的修改，在之前的完全触摸屏控制方式的基础上增加了动作键。游戏包含相当于故事模式的“史诗模式”以及较为自由的“冒险模式”。此外Namco展出的街机游戏还有之前已经公布的《Cobra the Arcade》以及《马里奥赛车街机大奖赛》。





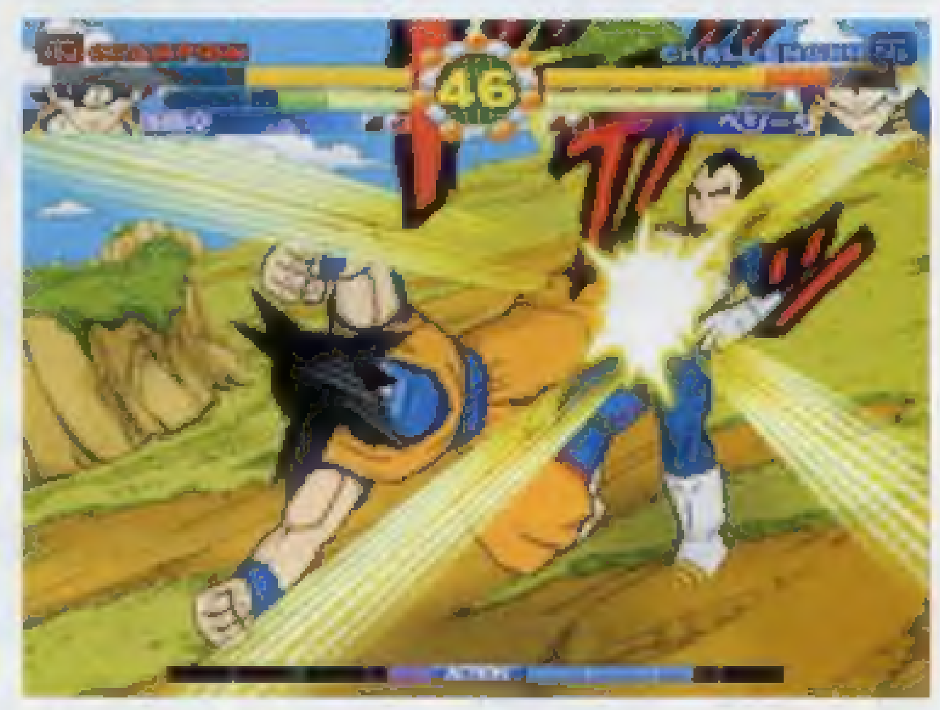




Taito

Taito在本届街机展上大力推广面向中小学生的卡片游戏，此外也有一些面向较高年龄层玩家的作品。《式神之城Ⅲ》公开的新影像中出现了“雾岛零香”和“艾米利欧”这两名新角色。最让人意外的是街机版《半条命2》的公布。本作对应Taito的“Type X+”基板，其构造与PC十分相似。街机版《半条命2：幸存者》含有一人玩的故事模式、使用网络接入系统NESYS的通信对战“战斗模式”、以及与伙伴合力完成任务的“任务模式”。

Banpresto



Banpresto展台最引人注目的作品就是由“街霸之父”船水纪孝成立的Craft and Meister制作室开发的第一款游戏：《超龙珠Z》。除船水纪孝外，前Capcom知名制作人须藤克洋也参与了本作的开发。本作有12名角色可供选择，现场提供的试玩版只有7名可选。游戏风格类似于《龙珠Z 武道会》，采用了卡通渲染技术。本作将于今年12月上市。Banpresto公开的另外一款大受关注的游戏是与Namco合作开发的《机动战士高达 战场之绊》。本作采用了巨大的实感筐体，模拟出在机动战士内驾驶操作的感觉。并且游戏支持日本的街机网络，可以进行8对8的网络对战。



□《机动战士高达 战场之绊》的街机筐体十分豪华。

Capcom

在本届街机展开展之前盛传Capcom将会公布《街头霸王Ⅳ》，结果Capcom展台出现的却是各种捕彩机。而Capcom在展前暗示将会公开的一款“对抗型动作游戏”则是《War of the Grail》。Capcom展出了该作的一段影像，不过并没有公布细节。本作由知名画师西村绢担任画师，影像中同屏数百人大作战的场面倒是令人想起了Capcom自身的《战国BASARA》。





◀《War of the Grail》的战斗场面充满迫力。比起《战国BASARA》显然要壮观的多。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站

合纵连横迎战次世代，Square Enix欲以670亿吞并Taito！

事件 游戏业界竞争加剧，日本再吹合并风，S·E欲打造游戏业航母

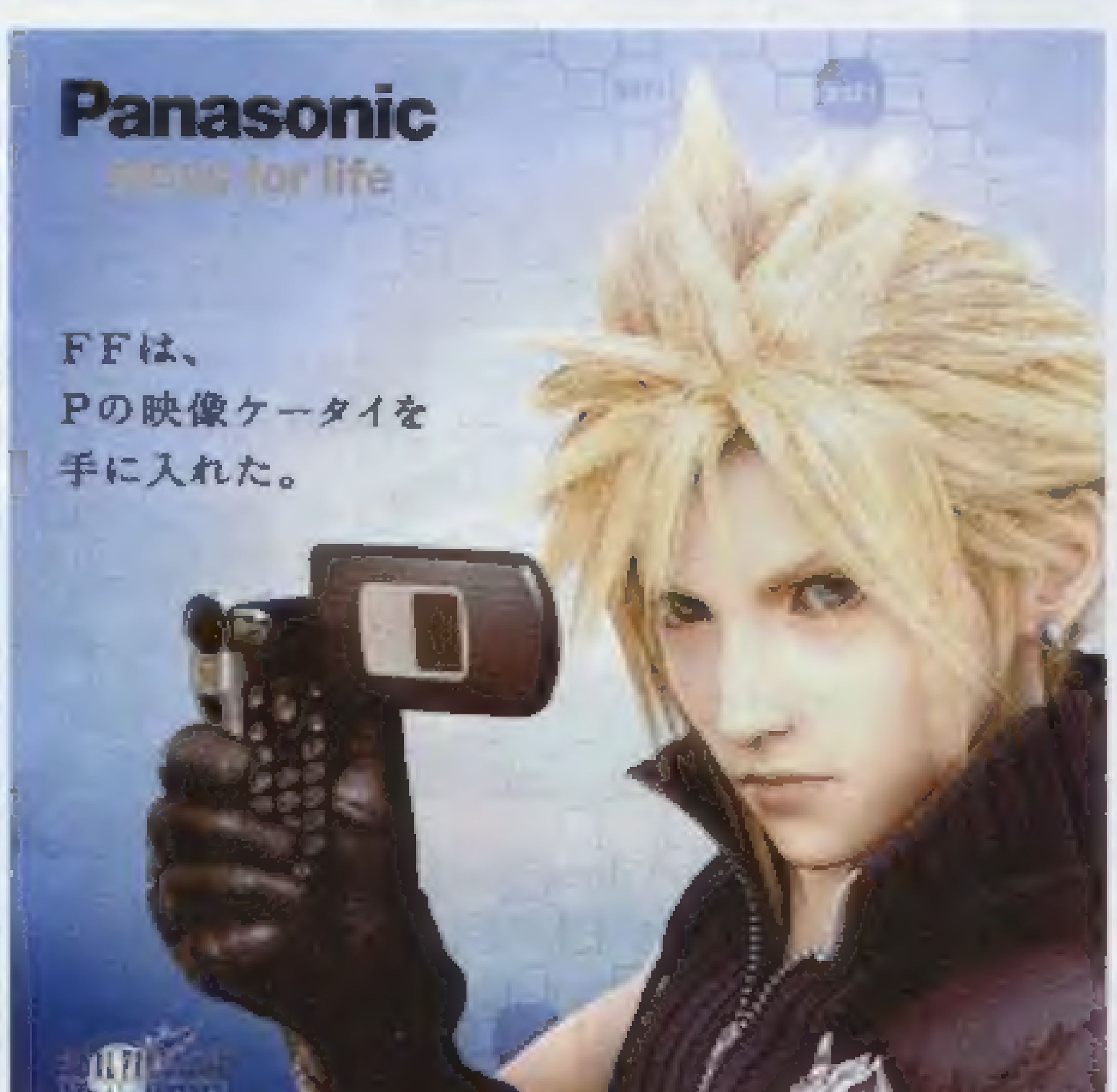


▲Taito社长西垣保男（左）与Square Enix社长和田洋一（右）。

约两年前，Square与Enix的合并声明仿佛一枚重磅炸弹让整个游戏业界为之震撼。两年后，已经在全球RPG市场无人能敌的Square Enix再次做出惊人之举。8月22日，Square Enix与Taito在东京联合召开记者招待会，发表了令人意外的合并声明。

在记者招待会上，Square Enix社长和田洋一透露，他们与Taito实际上从4月份就开始进行合并事宜的探讨。今年夏季，两家公司达成统一认识，认为由Square Enix收购Taito对于两家公司而言都是大有裨益。不久前，Taito报告其全年利润大幅减少了51.1%。而截至2005年3月31日的财年内，Square Enix的集团净利润增幅达到了35.8%。

这次Square Enix将会采用公开收购股权(*注)的方式收购Taito。“我们决定采取公开收购股权的方式，因为这是将Taito纳为子公司的最为迅速的办法。”和田洋一表示，目前持有Taito的36.02%股份的手机生产商京瓷公司已经接受了他们的收购条件，京瓷将会把手中持有的全部Taito股票转让给Square Enix。Square Enix所提出的每股收购价格为181100日元，比Taito的当日(8月22日)成交价高12%，比Taito股价的6个月平均值高20%。S·E已于8月23日开始以这一价位大量公开购买Taito的股票，截止时间是9月21日。S·E方面表示，如果没能获得Taito的67%以上的股份(约24.76万股)，他们将会放弃此次收购计划。由于Square Enix的目标是买下Taito的全部37万股股票使其成为全资子公司，这意味着若是收购成功，S·E将为此付出670亿日元。



▲Square Enix的角色魅力早已深入到各种产品领域。

在记者招待会上，和田洋一表示，目前是次世代主机即将上市的业界转型期，成本的增加和国际竞争的加剧使得并购成为实现双赢局面的重要手段。Square Enix与Taito在业务上基本没有重叠的地方，双方可以实现优势互补，并提高双方的企业价值。并且由于有着不同的客户群和服务基础，S·E若是成功收购Taito也不会将其拆散，而是保留其品牌，使其成为业务运作相对独立的子公司。此外，由于S·E近几年的手机游戏业务呈现高速爆炸性增长趋势，而Taito在手机游戏业务方面也有一定基础。在合并之后，S·E与Taito将会各投入45亿日元大力发展手机游戏业务。S·E也将会通过Taito在街机市场上的传统优势，利用S·E旗下的大批知名角色品牌，进一步开拓街机市场，并且实现街机与手机游戏的联动。在国际市场方面，S·E在北美市场有强大的行销渠道，而Taito在欧洲市场也有着相当强的实力。



▲Taito从1978年的《太空侵略者》开始就已经奠定了在街机市场的崇高地位。

合众弱以攻一强，或事一强以攻众弱，在游戏市场竞争越发激烈之时，合纵连横的策略越发显得重要。随着次世代游戏开发规模和成本预算的膨胀，发行商需要有更加强大的资金实力和更多元化的产品组合才能规避风险，因此合并之风最近在日本是愈演愈烈。SEGA与Sammy、Namco与Bandai、Takara与Tomy，各厂商都在积极寻找合纵或连横的对象。不过并不是所有企业都欢迎合并。就在Square Enix向Taito提出收购声明的4天后，任天堂宣布回购220万股股票，相当于其公开发行股票数量的1.55%。任天堂为此付出了256.3亿日元。分析家认为，任天堂此举是为了防止遭到其他公司不请自来的“公开收购股权”。在过去几年里，一直有传闻说微软试图收购任天堂，而任天堂一直都在以各种手段防止遭到其他公司的收购。

注：所谓公开收购股权(Takeover Bid，即TOB)，指的是不经过证券交易市场，而通过公告或其他方式直接向股东收购股权。这种收购方式以取得或强化某公司之支配权为目的，公开以特定价格迅速而大量地取得股票。在日本，公开收购股权的方式一般被认为是不利的。

www.plumbook.cn

东京游戏展2005展出情报陆续发布，各厂商出展游戏公开

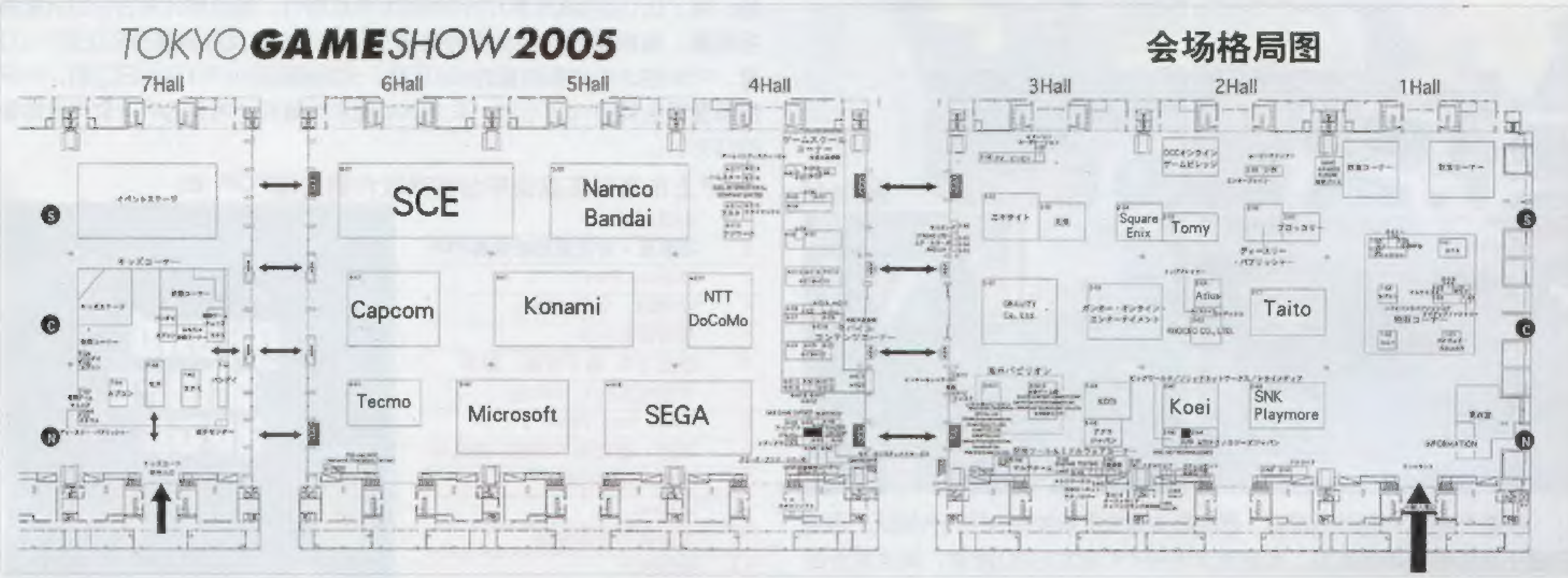
特报 CESA公布TGS2005会场地图，SCE、Namco、Konami、SEGA等占据庞大展区

CESA于9月5日公开了今年东京游戏展的会场地图，SCE、Namco、Capcom等也相继公开了他们的展出游戏名单。今年Namco与Bandai将会共同出展，因而占据了极为庞大的展区。而Konami、世嘉的展区面积也是十分可观。微软的展台虽然不算太大，不过今年他们将会仿照E3的做法，于9月15日下午1点至3点在东京涉谷的“Cerulean大厦”举办TGS展前发布会，届时可能将有猛料公开。

任天堂虽然今年将会继续缺席，不过之前任天堂社长岩田聪已经确定将会在TGS上发表基调讲话。据国外媒体传闻，岩田聪可能将会在演讲中公开次世代主机“革命”的控制器，确切描述革命的另类操作方式。甚至有传闻称任天堂可能会公开几款革命上的游戏，包括《马里奥128》。虽然目前无法确定其真实性，从多个渠道的消息来看，本届TGS上出现次世代《马里奥》的可能性相当之高。

根据CESA发布的最新数据显示，目前已经登记出展的游戏数量已经有516款，超过了去年的508款。按照机种划分，PS2游戏和手机游戏各为123款，PC游戏为95款，NDS游戏34款，PSP游戏31款。

注：以下为不完全名单。



TGS2005 Namco出展游戏阵容

游戏	平台	发售日
深渊传说	PS2	12月15日
灵魂能力III	PS2	11月23日
临界速度	PS2	10月13日
摩托GP4	PS2	9月15日
君临都市	PS2	9月29日
幻都杀手	X360	未定
山脊赛车6	X360	未定
このクイズ野郎！！	NDS	未定
赏金猎犬	PSP	10月27日
随身胜地	PSP	未定
永恒传说Online	PC	未定
偶像创造师	ARC	未定

TGS2005 世嘉出展游戏阵容

游戏	平台
如龙	PS2
梦幻之星 宇宙	PS2/PC
刺猬阴影	PS2/NGC
狂热噗哟噗哟2	PS2/PSP/NDS
SEGA AGES 2500系列 VOL.20 太空哈利系列完全合集	PS2
SEGA AGES 2500系列 VOL.21 SDI & Quartet	PS2
杀戮地带(日版)	PS2
罪恶装备 XX #Reload	PSP
为你而生	NDS
索尼克冲击	NDS
死神Bleach DS	NDS
超级火枪英雄	GBA

TGS2005 SCE出展游戏阵容

游戏	平台	发售日
可试玩游戏		
旺达与巨像	PS2	10月27日
瑞奇与叮当：死锁	PS2	11月23日
银河游侠	PS2	12月
死魂曲2	PS2	今冬
福福之岛	PSP	10月20日
TALKMAN	PSP	11月17日
Bytto Hell 2000	PSP	今冬
仅展出影像		
MAWAZA	PS2	10月27日
高机动幻想 交响诗篇 白之章	PS2	12月
死神Bleach 灵魂升温2	PSP	9月1日
攻壳机动队 狩人之领域	PSP	9月15日

TGS2005 SNK Playmore出展游戏阵容

游戏	平台
格斗之王 大蛇篇	PS2
月华的剑士 1+2	PS2
格斗之王 最强冲击2	PS2
饿狼传说 狼之标记	PS2
格斗之王 NEOWAVE	PS2
闪耀之星 妖精物语	PS2
格斗之王 最强冲击Maniax	Xbox
格斗之王2003	Xbox
合金弹头5	Xbox

TGS2005 Capcom出展游戏阵容

游戏	平台	游戏	平台
生化危机4	PS2	大神	PS2
怪物猎人2	PS2	新鬼武者	PS2

次世代Xbox Live收费公布

特报 Xbox Live Gold五种收费模式公开

Xbox Live是X360的必备网络服务，除了有免费的银版会员外，微软也将推出内容更为完善的金版会员服务。日前EB Games等美国各大游戏零售商公开了Xbox Live Gold的收费细节。

玩家只要购买X360就会获得附赠的Xbox Live Silver会员帐号，若想要拥有进一步的贴心服务，就要升级为金版会员。目前全球的200多万Xbox Live会员可以无条件升级为金版会员，若是从未购买过Xbox Live网络服务，可以通过购买点卡成为次世代Xbox Live的会员。银版会员只能享受基础网络服务，而金版会员可以享受到网络视频聊天、网络游戏等服务。

- **12个月白金Xbox Live会员包 69.99美元**
  12个月Xbox Live Gold使用权
  Xbox Live耳麦
  20美元游戏优惠券
  Xbox Live Arcade游戏《Billiards》
  “Xbox Live集市”200点虚拟货币
- **12个月黄金Xbox Live点卡 49.99美元**
  12个月Xbox Live Gold使用权
- **3个月白金Xbox Live会员包 39.99美元**
  3个月的Xbox Live Gold使用权
  Xbox Live耳麦
  10美元游戏优惠券
  Xbox Live Arcade游戏《Joust》
  “Xbox Live集市”200点虚拟货币
- **3个月黄金Xbox Live点卡 19.99美元**
  3个月的Xbox Live Gold使用权
- **1个月黄金Xbox Live点卡 7.99美元**
  1个月的Xbox Live Gold使用权





3DM-SMV
www.plumbook.cn

PSP英国首发大获全胜，所有对手退避三舍！

特报 PSP于欧洲及大洋洲上市，英国PSP获压倒性成功，首周销量18.5万台

在日版PSP发售将近10个月后，PSP终于在大洋州和欧洲等地上市。虽然这些地区的很多铁杆玩家早已通过从国外订购等方式入手PSP，不过大多数玩家因为漫长的等待而更加深了期待之情。在澳大利亚，PSP的售价为399澳元，游戏零售价为79澳元。在欧洲，PSP的售价为179英镑或249欧元。虽然两个地区的PSP都比美国和日本昂贵不少，PSP首发当日仍然出现了大规模排队现象。



在澳大利亚，8月31日深夜，悉尼街头有大批玩家在商店门外排队，声势不逊于美国和日本的首发。根据澳大利亚《先驱太阳报》报道，澳大利亚的PSP预订量为2.5万台。在欧洲，PSP的首发获得了空前的成功。英国伦敦牛津大街的Toys "R"旗舰店、法国巴黎、德国柏林等地都举办了声势浩大的同步首卖仪式，PSP在欧洲的发售对当地玩家来说就像是久旱逢甘霖。

根据英国和爱尔兰的市场调查统计机构Chart Track发布的数据显示，PSP在英国上市当周就卖出了18.5万台，成为英国有史以来最为成功的主机首发。此前在英国首发最成功的主机是今年3月份发售的NDS，该主机发售首周即卖出了8.7万台。不过最为成功的并不是硬件的销售。英国的PSP首发游戏有24款，而其中有20款都进入了英国的全平台游戏软件销量榜TOP 40（所统计游戏包含该游戏所有平台总计销量），其中有9款游戏进入了软件销量榜TOP 10。9月的英国游戏市场已经彻底成为PSP的天下！

各主要游戏机于英国的首周销量

PS2	4.6万台	GBA	6.7万台
GBA SP	4.7万台	NGC	6.9万台
Xbox	5.2万台	NDS	8.7万台

在PSP的上榜游戏中是否发现少了一款游戏？由于开发进度原因，原本预定作为欧版PSP首发软件之一的《横行霸道：自由城故事》已经延期到10月24日发售。SCE方面表示，他们将会在秋季启动PSP的强大市场攻势，除了以《自由城故事》为代表的大作攻势外，届时预计将会带给玩家更多惊喜。根据索尼目前发布的数据显示，PSP游戏的销量已经达到900万套，PSP的UMD电影销量为820万套。SCE相信2006年3月31日之前，PSP的销量将会突破1300万台。未来UMD电影销量预计将会占PSP软件总销量的60%。

PSP上市当周英国全平台游戏软件销量榜TOP 20

1	山脊赛车
2	布莱恩・劳拉国际板球赛2005
3	Wipeout Pure
4	VR网球：世界之旅
5	潜龙谍影Acid
6	极品飞车 地下狂飙：对手
7	午夜俱乐部3：DUB版
8	TOCA Race Driver 2
9	托尼・霍克地下滑板2 混合版
10	世界足球巡回赛
11	Lumines
12	大众高尔夫携带版
13	蜘蛛侠2
14	末名传奇：刀锋兄弟会
15	三角洲部队：黑鹰降落
16	恶魔先生 复活
17	马达加斯加
18	水银
19	荣誉勋章：欧洲突袭
20	板球赛2005

＊红字部分为PSP游戏。



▲《自由城故事》能够像当初的《横行霸道3》那样使PSP所向披靡吗？

新闻短波

Namco Bandai 注册LOGO

Namco最近在日本注册了"Bandai Namco"的两个LOGO，Namco将于近期公布采用哪个LOGO。两家公司将于9月29日正式合并。

PSP播放Flash

负责PSP系统软件开发的川西泉透露，目前他的团队正在准备下一次的PSP系统软件大更新，今后预定会加入更丰富的Javascript功能并支持播放Flash。并且用户将可以把网页保存到记忆棒中，以便在没有网络连接环境的情况下脱机浏览网页。索尼正计划为PSP推出各种USB周边设备，例如键盘和鼠标，甚至还有PSP的全球定位系统（GPS）。PSP软件开发团队正在准备引入对MPEG4–AVC电影格式、m4a音频格式以及各种广泛使用的影音格式的支持。

10万套PSP系统软件

SCE目前开始向PSP–1000、PSP–1000K的用户免费发放10万套2.0版PSP系统软件UMD碟，这张UMD碟中除了包含2.0版系统软件外，还有27款PSP游戏预告片（每段长约60秒），以及5部UMD电影预告片（每段长约120秒）。

25万套《任天狗》

8月22日《任天狗》在美国上市后不负众望，首周销量超过了25万套。在《任天狗》以及降价20美元的双重刺激下，NDS的周销量比之前高出了1.5～3倍。

《银河战士Prime 猎人》延期



任天堂宣布在欧美最受期待的NDS游戏《银河战士Prime 猎人》发售日将从原定的2005年10月延期到2006年1月16日。本作将会支持年底开通的"Wi–Fi Connection"NDS网络服务，让玩家可以进行网络游戏。

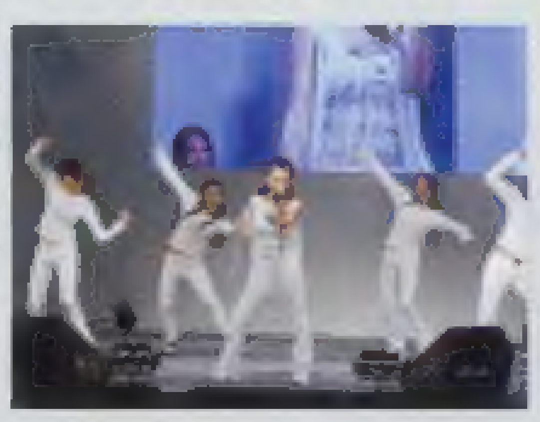
PSP游戏收费下载

SCEE副总裁Phil Harrison日前在接受英国《Edge》杂志采访时表示，目前所提供的《Wipeout Pure》的免费内容下载仅仅是初步尝试，明年索尼将会推出游戏新内容付费下载的模式。

《超级机器人大战J》



Banpresto最近公开了《超级机器人大战J》的特制GBM面板，该面板限量生产1万个，作为参与抽奖活动的玩家们的赠品。在9月13日至10月31日期间，购买《超级机器人大战J》的玩家只要凭借游戏中所附的序号，在任天堂俱乐部网站登录，便可以参加抽奖活动。此外主题曲为玉置成实演唱的《Castaway》的电视广告目前已经在日本播出。



《光环》2007年上映

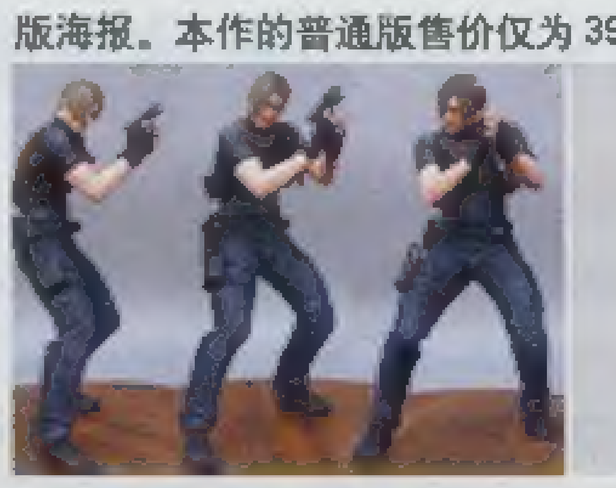
福克斯与环球电影日前宣布，电影版《光环》将于2007年夏季上映。本片的剧本作者为《海滩》和《惊变28天》的Alex Garland。

Tecmo的PS3游戏

Tecmo社长中村纯司最近宣布，Tecmo目前正在计划开发PS3游戏。中村纯司透露，X360的游戏开发费用比目前主机大约高2成，而PS3游戏开发环境对于多数开发者来说都会很陌生，因而成本将会更高。

《生化危机4》限定版

Capcom宣布将会推出PS2《生化危机4》的两种限定版。首先是售价119.99美元的收藏版，该版本包含的内容有6CD的音乐合集、《生化危机4》T恤、7英寸的里昂・S・肯尼迪的人物模型。售价49.99美元的超值版特制铁盒包装，包含一张《生化危机4》制作花絮DVD、一本《生化危机序章》迷你画册、以及Ada的限定版海报。本作的普通版售价仅为39.99美元。





UCG短信新闻

中国联通用户
发送RB到9355700

中国移动用户
发送RB到3355700

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们精选的1～2条短信新闻。（5元包月）

www.plumbook.cn

索尼东芝光碟谈判彻底破裂 《未名传奇》两款续作同步开发？

蓝光与HD-DVD格式统一谈判破裂

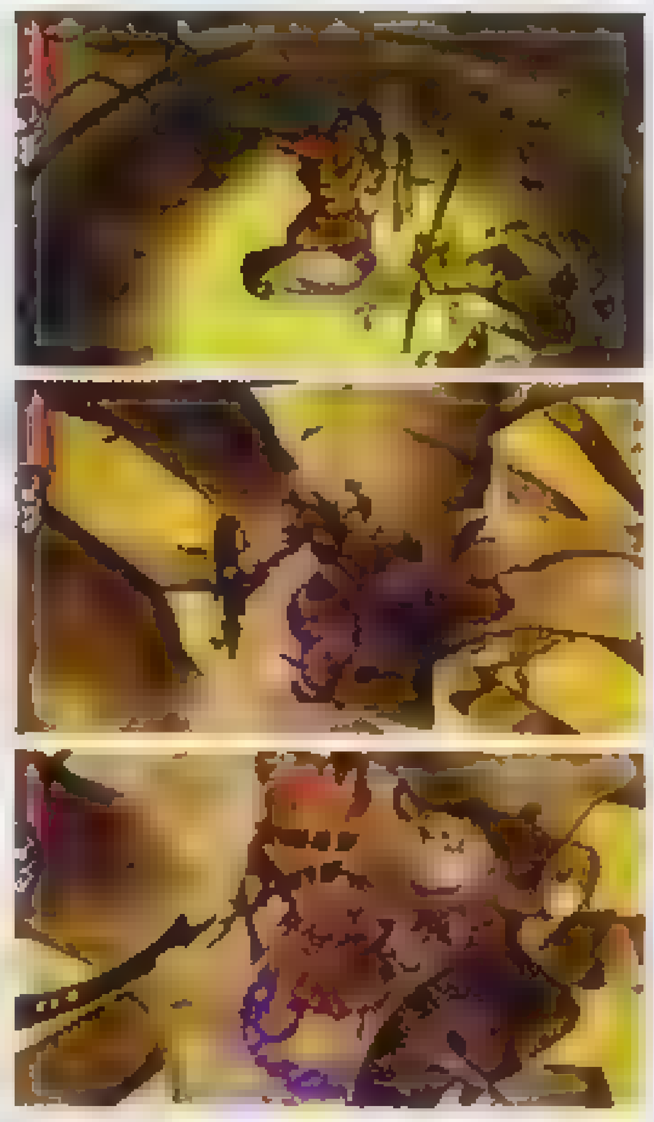


据日本《每日新闻》报道，索尼与东芝对于次世代光碟格式的统一谈判已经于8月23日彻底破裂，今后市面上将肯定会出现BD-ROM和HD-DVD两种光碟格式。

索尼所主导的蓝光光碟(BD-ROM)与东芝所主导的HD-DVD规格标准都是在2002年提出的，为了避免两种光碟标准给消费者带来的不便，加上双方的竞争压力，索尼与东芝于今年2月下旬开始进行标准统一的谈判。然而正如之前各渠道的报道所示，索尼坚持蓝光光碟的高容量规格，而东芝则是坚持HD DVD的低成本路线，双方的态度都极为强硬，最终导致谈判破裂。

蓝光与HD DVD阵营目前都已经进入实际量产阶段。HD DVD阵营于本月开始将HD-DVD影片制作转换的设备交付给好莱坞的电影公司，NEC也于本月开始生产PC用的HD-DVD光驱。BD-ROM的进度稍有落后，不过目前其光碟试生产线也已开始运转。至于双方的支持者实力也是大致相当，之前HD-DVD略占上风，不过原本大力支持HD-DVD的华纳与派拉蒙最近有开始动摇的趋势。华纳的HD-DVD影碟发行计划已经延期到明年春季，而派拉蒙的年底作品发行数量也大幅减少。原本作为BD阵营主力之一的韩国三星电子目前也表示为了规避风险，他们将会推出可以同时兼容BD和HD-DVD的播放器。

《未名传奇2》公布，第三作同步开发中？



今年4月有消息称索尼网络娱乐(SOE)正在开发《未名传奇2》，最近SOE官方终于确认本作定名为《未名传奇2：勇者之谷》(Untold Legends 2：Warrior's Cove)，预定于2006年2月1日发售。

《未名传奇2》的卖点在于丰富的网络游戏模式，可以利用PSP的无线上网功能进行网络游戏。本作设置了网络配对功能，当玩家开始一局网络游戏时，系统会随机在网上为你配对等级相近的伙伴或者对手。为了提升游戏的欣赏性，本作也将会加入制作精良的CG动画，以及专业演员的配音。本作的游戏系统也进行了大幅改动，菜单界面更为简洁，地图不再是随机生成，而是由制作者事先设计好的。本作还有一个变身系统，玩家收集了一定数量的宝石后就可以变身为怪物。本作中还新追加了信徒、侦察兵、小偷等新职业。

在《未名传奇2》公布后没多久，SOE在其官方网站上开始招募游戏制作人员，而项目描述中指名为招募《未名传奇3》的AI程序师。不过，目前还不能因此确定《未名传奇3》正在开发中。实际上，很有可能是工作人员误将《未名传奇2》写成《未名传奇3》。这则招聘广告发布之后没多久，SOE就将项目描述中的《未名传奇3》的字样删除了。

《杀戮地带 2》将推出 PS2 版？

《杀戮地带》发售后虽然没有获得很高评价，不过在今年E3展后，由于那段惊人的演示片段，人们对《杀戮地带2》都充满期待。最近美国知名游戏零售商EB Games在其网上商城的产品列表中更新了《杀戮地带2》，其对应平台则是PS2和PS3。至于该作是否会在两个平台上推出，索尼方面并未做出评论。

EB Games提前透露出来的商品信息一直都很可靠，并且考虑到PS2庞大的用户群，在PS2上也推出一个画面质量较差的《杀戮地带2》可能性也是颇高的，育碧的《幽灵行动3》就准备推出X360和PS2、Xbox、NGC等多个版本。

可信度 ★★★★★★★☆☆☆

《任天猫》？

《任天狗》在日本和美国上市后都大获成功，不仅销量令人满意，更是促进了NDS销量的大幅提升。在美版《任天狗》上市后不久，有传闻说任天堂正在开发一款《任天猫》，其后在英国游戏网站Eurogamer的采访中，任天堂制作人绀野秀树确认了《任天猫》的消息。在谈到是否有根据其他动物制作类似游戏的可能性时，绀野秀树说："《任天狗》这一项目刚开始时，我们就已经开始开发一款以猫为题材的游戏。我们已经做好了猫的模型、声音数据等。"那么，为什么最后还是选择了狗呢？绀野秀树说："我们想要让玩家使用他们的声音教会它们各种动作……猫在这一方面没有狗那么聪明。"

可以肯定的是，目前任天堂手头上已经有《任天猫》的开发成果，不过我们是否会看到这款游戏还很难说。在问到该作是否会推出市场时，绀野秀树说："请给我们更多的时间评估其可能性。"

可信度 ★★★★★★★★★★

X360 全球各地概念店建设中？

美国《西雅图日报》报道，微软目前正在全球各大都市动工兴建X360的旗舰概念展示店，目前已经选定的城市包括纽约和东京等。首先已经确定的地点位于纽约时代广场的Toys "R"总店内，微软目前正在这里建设面积约1700平方米的X360旗舰店。考虑到Xbox、《光环2》的首卖都在时代广场的Toys "R"举行，这家X360旗舰店预计将会成为X360首发仪式的中心。东京方面虽然没有确定的X360旗舰店消息，不过在东京涩谷区的某路口赫然出现了一个挂着巨大X360圆环标志的建筑工地，这里估计就是东京的X360概念店之一。





微软的X360发售计划的各个环节目前都在有条不紊地进行中，无论是硬件、软件、周边、宣传等各个方面都已基本准备就绪。看起来今后世界各地的X360建筑工地还会陆续出现。

可信度 ★★★★★★★★★☆

本期关注数字

《GT赛车5》强化100倍！

"《GT赛车》系列"生父山内一典在接受欧洲知名汽车杂志《Auto Club》的采访时表示，他目前正全力投入到PS3的《GT赛车5》的开发中。山内一典表示，如果一切顺利的话，《GT赛车5》在细腻程度上将会是《GT赛车4》的100倍！这里所指的并不止是画面上的提升，还包括物理引擎、操作性、AI等各个方面。根据Polyphony的计划，《GT赛车5》将于2007年发售。

Takara Tomy裁员640人

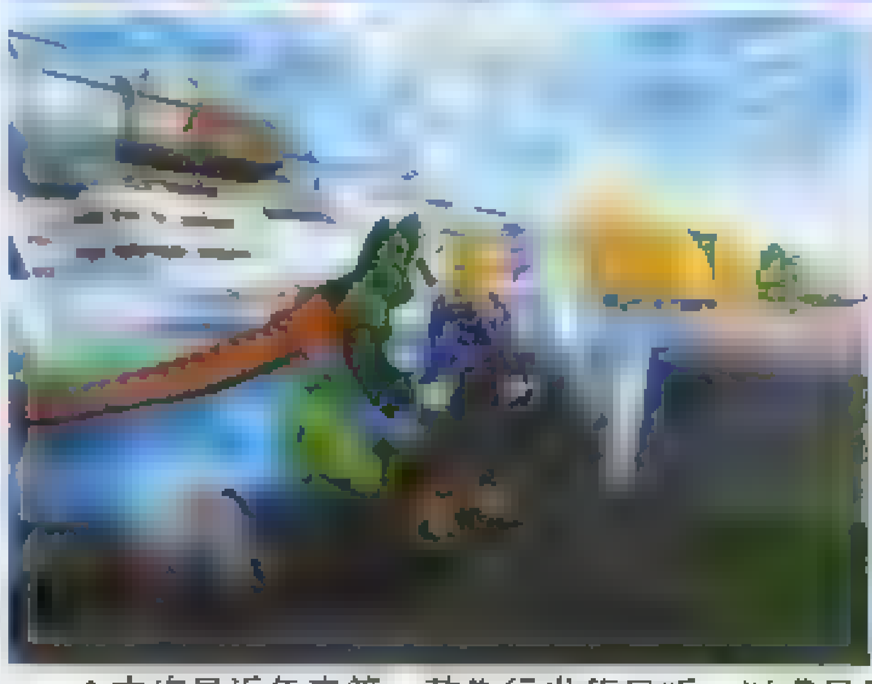
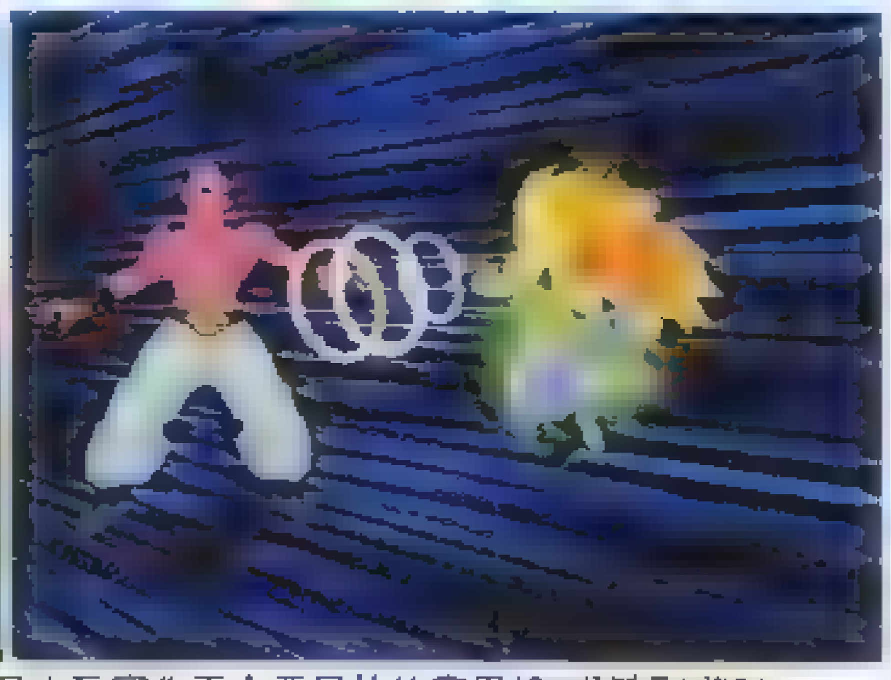
Takara与Tomy日前召开了新闻发布会，对明年3月1日正式合并的战略计划进行了初步介绍。由于Takara与Tomy这两家公司的业务运营有不少重叠之处，合并之后两家公司的当务之急就是削减产品种类以及裁员，以降低运营成本。

在明年3月1日之前，Takara Tomy将会裁员15%，约为640人。不过此次裁员主要是Takara方面，因为该公司目前的冗余人员较多。此外Takara与Tomy互相重叠的部分产品将会被取消，产品种类从目前的7800种减少到5400种。各种产品宣传、业务运作的重叠费用也会被取消。此外Takara以往在家电和电车行业的长期亏损的业务将会被取消。

合并之后，Takara Tomy将会专注于玩具业务，以及利润前景较好的游戏业务。Takara的主要持股方Index公司与Takara Tomy各出资50%成立了T2i Entertainment手机娱乐内容供应公司。

PS2

龙珠Z 电光石火！ FTG

▲本作是近年来第一款先行发售日版，以满足日本玩家为更主要目的的家用机《龙珠Z》游戏。

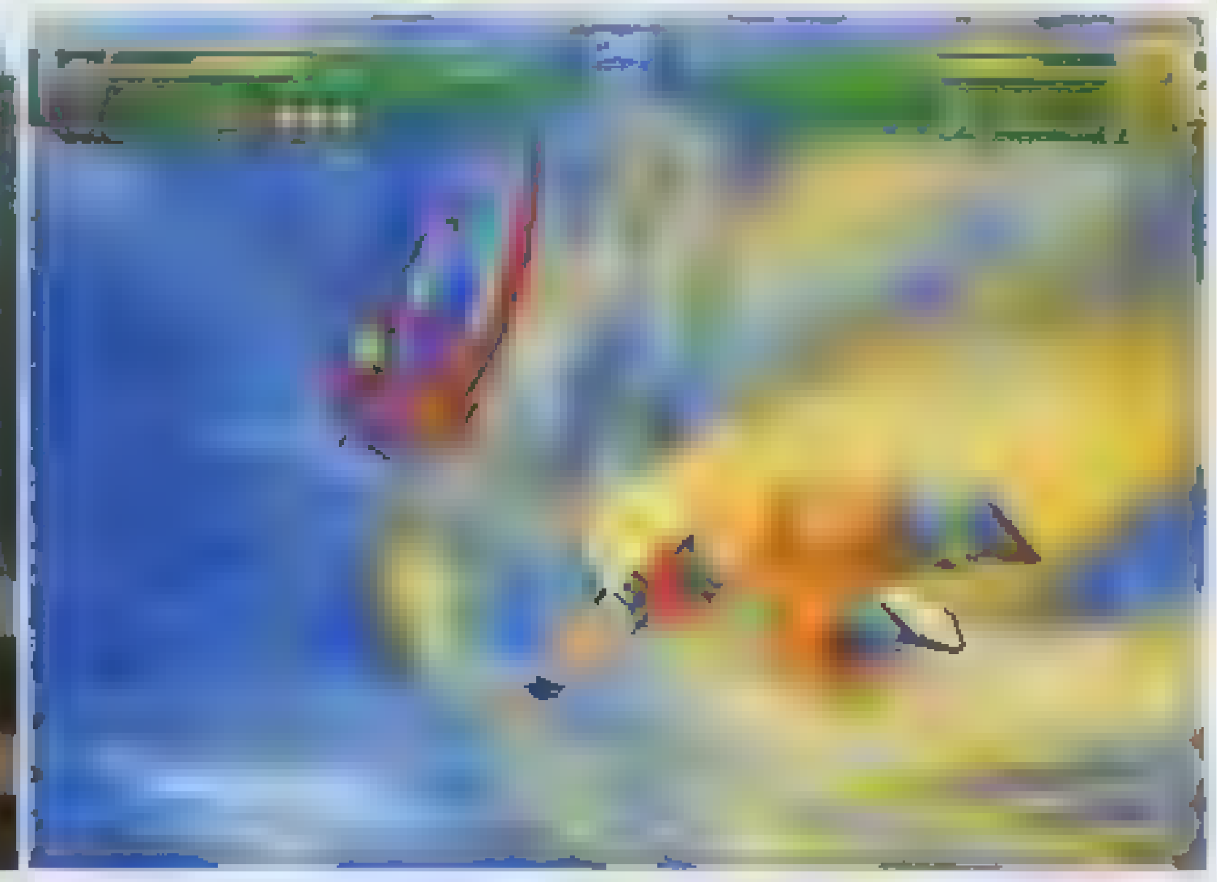
多达60名龙珠Z战士可供选用！

虽然游戏更换了开发小组，但是本作的美版依然以"《龙珠Z 武道会》系列"新作为宣传口号。实际上，本作的确继承了"《武道会》系列"的很多要素，不过在操作方式、表现形式上进行了大幅度调整和改良。而在发售日上，以往的"《龙珠Z 武道会》系列"总是先行发售美版，然后隔年才发售日版，这次则一反常态，将由Banda先发售日版，美版将于10月18日紧随其后发售。从以前的介绍中我们就已经了解到，相对于强调接近原作动画的特写效果，本作更加注重格斗类动作游戏的爽快感。日版的副标题"电光石火！"就很好地形容了游戏中双方战斗时那种快速的攻防转换节奏。而本作的另外一个特色，就是通过可以自由驰骋的对战舞台来表现《龙珠Z》那种独有的无限空间感。全部11个舞台中都充满了可以破坏的物体，完全再现了原作中一个气功波下去"一片狼藉"的豪爽感觉。

本作中可以选用的角色也相当丰富，从最早的Z战士到《龙珠GT》和各大剧场版中的原创角色，可谓一应俱全，官方已经正式宣布，本作共有60名角色可以选用！虽然"《武道会》系列"的游戏类型为格斗类，但实际上，系列作最大的卖点还是在于单人游戏模式——"龙珠宇宙模式"，而且在最新作中，这个单人游戏模式将替换成"战斗之门模式"，实际上这也可以理解为新的单人故事模式。游戏中共有18个不同的"战斗之门"，每个"战斗之门"都有不同的章节，游戏总计共有140个章节。最后，本作的卡通渲染引擎比起"《武道会》系列"之前的作品也有了很多改进之处，令游戏的观赏性也增强了很多，而且整个游戏画面那种流畅、色彩艳丽的感觉也是前所未有的。套用句老话："你可以不玩，但是不可以不看！"《龙珠》迷们，让我们再次热血吧！ [文 阿修罗 & SOUL]



▲一款格斗游戏有60位可以选用角色？这样的数字真是令人咋舌。

▲大家请注意悟空身上表现衣物褶皱的颜色块，很具有层次感，这就是新的卡通渲染引擎强大的具体体现。

多机种

X战警传说II A·RPG

操纵超级英雄们来一场A·RPG吧！

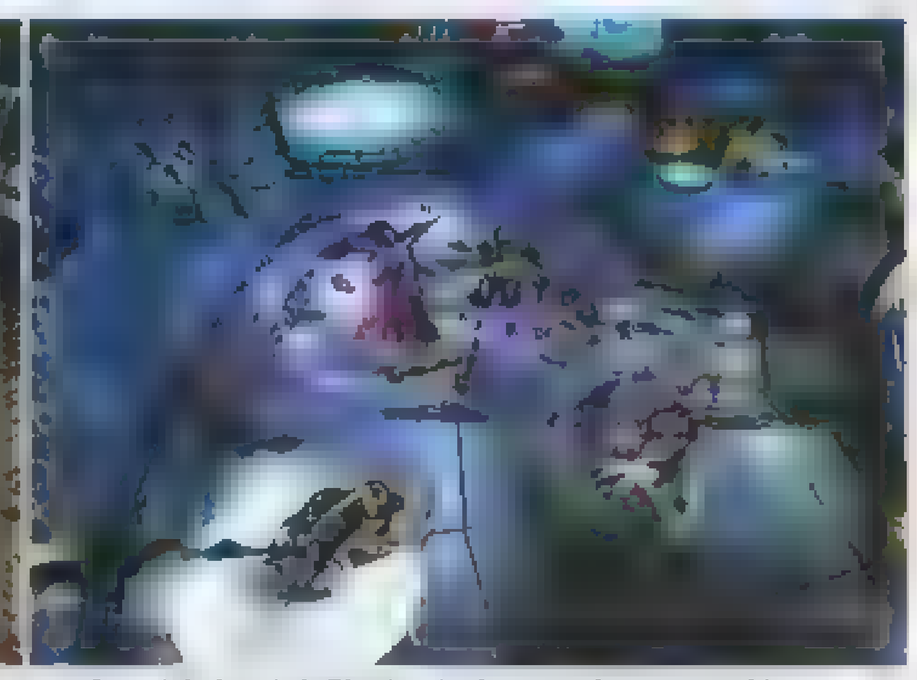
随着近年来由Marvel漫画改编的超级英雄电影的成功，Marvel漫画真是炽手可热，而《X战警》更是Marvel漫画中最重要的作品之一，2003推出的《X战警II》电影在全球的票房收入达到了4亿美元以上。现在大家一定都在期待定于2006年5月26日上映的《X战警III》吧？但离电影上映还有9个月啊，所以在电影之前，还是让我们先玩一下优秀的《X战警》游戏吧。



▲如果你一向就喜欢这种美式A·RPG，同时又喜欢《X战警》，那么你还等什么？

2004推出的《X战警传说》是一匹黑马，因为它已成为史上最高销量的《X战警》游戏！因此，这里要介绍的续作《X战警传说II》也就备受所有人的关注。本作开发商Raven Software是一家技术实力相当强劲的公司，目前正在制作的游戏包括《雷神之锤IV》。不过由他们开发的《X战警传说II》并不是一款以技术见长的游戏，游戏的卖点在于不同于一般《X战警》游戏的玩法，因为本作的游戏类型并不是动作或是格斗类的，而是美式A·RPG。

本作剧情共分为5大章节，其间穿插了7段由Blur Studios制作的精彩动画用来讲述剧情。由于剧情讲述的是X战警和变异人兄弟会的暂时联合，因此在本作中玩家也可以选用变异人兄弟会的成员。总共可选角色达到了16名，每人有8～12种能力，你可以将各种能力直接分配到各个按键上，或者调出菜单选择要发动的能力。本作采用了自动升级系统，你可以为特定角色设定一个能力成长方向，这样当他升级后能力就会自动向这一方向发展。这些系统设计的主要目的便是为了尽量减少玩家调用菜单的必要性，使得战斗的过程更加流畅。

▲《X战警》和卡通渲染技术的结合很怪异吗？不会，因为《X战警》毕竟也是源自于漫画的。

《X战警传说II》还新增了网络游戏模式，整个故事流程都可以通过网络多人合作（最多4人）的方式完成，并且中途可以存档。游戏中还有很多隐藏要素，例如各个角色的皮肤。最后值得一提的是，本作的PSP版将于10月25日发售，PSP版的画面素质及各项要素没有什么缩水，各方面都达到了家用机版的标准。 [文：星夜 & SOUL]




▲本作是以四人小队的方式进行的，你可以在四人中随时切换操作，其余人由AI控制。

恶魔城 暗黑的诅咒 A·RPG

《恶魔城》游戏发展的最新形态！



▲在海克特身边的，就是使魔之一。

“《恶魔城》系列”的最新作品《暗黑的诅咒》将于11月8日登陆PS2与Xbox（PS2日版标题为《暗之咒印》，目前发售日定为11月24日）。正如大家所知，这是由系列制作人IGA监督的第2款3D《恶魔城》。本作剧情的时间定在系列第3作《恶魔城 德拉古拉的诅咒》（FC平台，1989年）3年之后，讲述了弃恶从善的原德拉古拉伯爵心腹海克特被故友卷入复仇阴谋的故事，玩家将会在本作中遇到拉尔夫·C·贝尔蒙特。本作除了回归《月下夜想曲》以来系列惯有的A·RPG制外，这次的最大特色就是恶魔精炼系统。（本刊原译作“恶魔炼成”，现根据日版说法进行修正。）玩家能够在游戏的过程中炼成多种使魔，这些使魔不仅可以协助海克特进行战斗，还与游戏中的谜题有密切的关系。而本作的战斗系统也和使魔息息相关。除此以外，根据最新的情报，本作还增加了武器合成等大量收集性要素，使魔本身也具有一定成长要素，这些都使得游戏的乐趣大幅增长。

由于本作的视角是可以自由控制的，所以开发者们在角色建模和场景贴图上更加用心，力图让游戏中对于恶魔城气氛的营造全面超越前作。而《恶魔城》御用乐师山根美智留谱写的宏大乐曲也定能让玩家领略到这个系列独有的诡异风格！从目前厂商公布的几段宣传影片来看，本作的过场剧情在镜头运用方面进行了很大的强化，使得画面的表现力增强了很多！

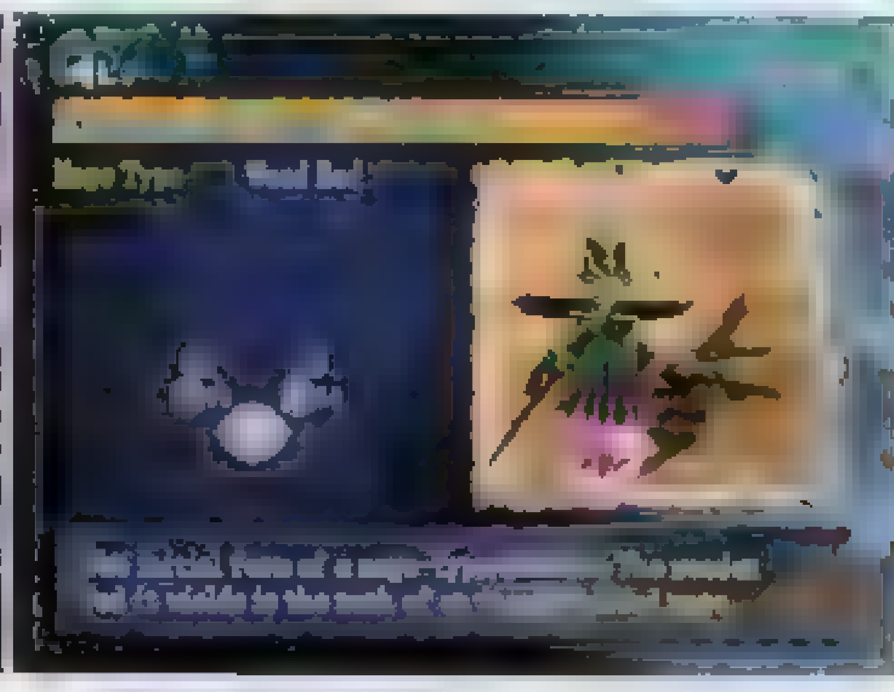


▲魔法师造型的使魔可以使用强力而且华丽的魔法！

另外值得注意的是，原本我们已经看到了《恶魔城》的标题在全球范围内统一成了《Castlevania》，不过在不到两年的时间里，日版的名称再度在玩家的要求下恢复为《恶魔城Dracula》。当然，这名称上的变化对于游戏本身其实影响并不大…… [文 阿修罗]



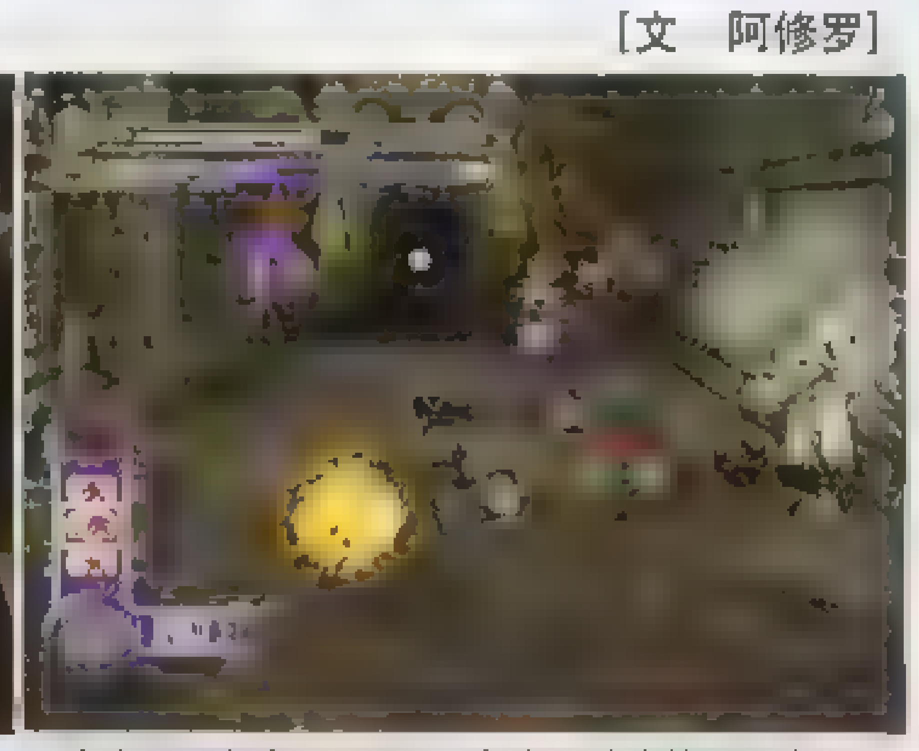
▲海克特利用特殊的祭坛精炼出使魔时的样子。



▲使魔可以通过不同的精炼方式来改变成长的方向。



▲本作加入了不少精彩的过场动画。



▲任何《恶魔城》FANS都不应该错过这款革新之作。

白天是医生，夜晚是杀手！

PS2 必杀里稼业 ACT

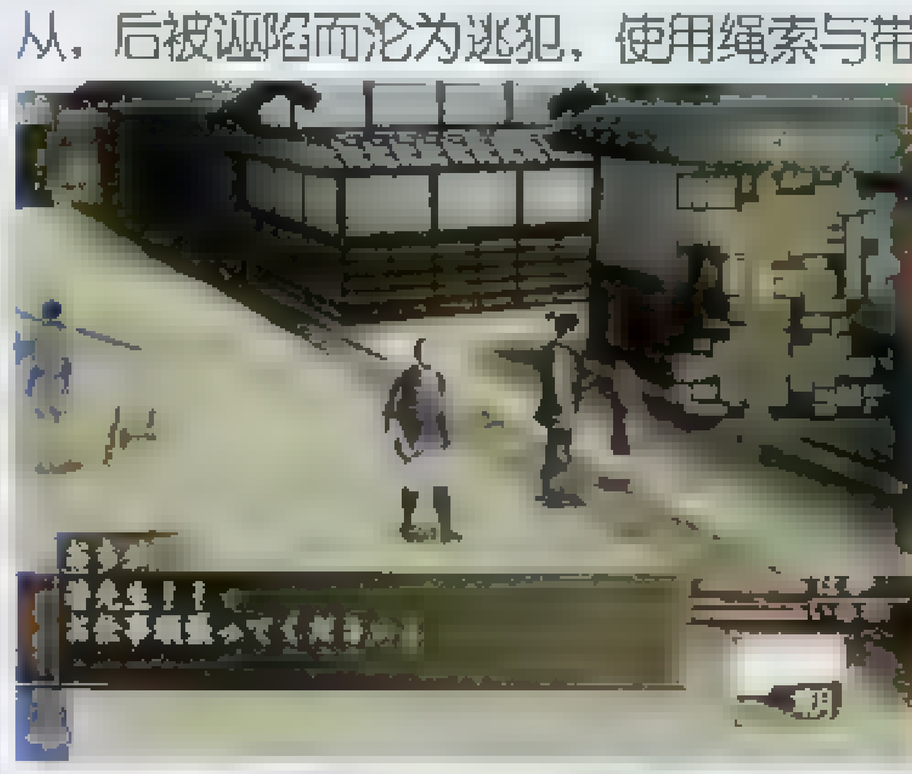
白天是医生，夜晚是杀手，替天行道，惩恶除奸，为了活着的人，誓要将江户的恶势力一斩而尽！你就是“必杀里稼业”！

元气向来擅长制作日本时代剧题材的游戏，其中“《剑豪》系列”与“《风云》系列”早已在玩家中获得了不错的口碑。最近，元气又公布了一款以江户时代暗地惩恶除奸的杀手为题材的游戏，这就是《必杀里稼业》。什么是“里稼业”？这个词直译过来就是“暗中第二职业”的意思，而游戏中的主人公们就是这些平时以平凡百姓的身分隐藏在闹市之间，暗中则是对各种不法之徒施行暗杀的“里稼业人”。

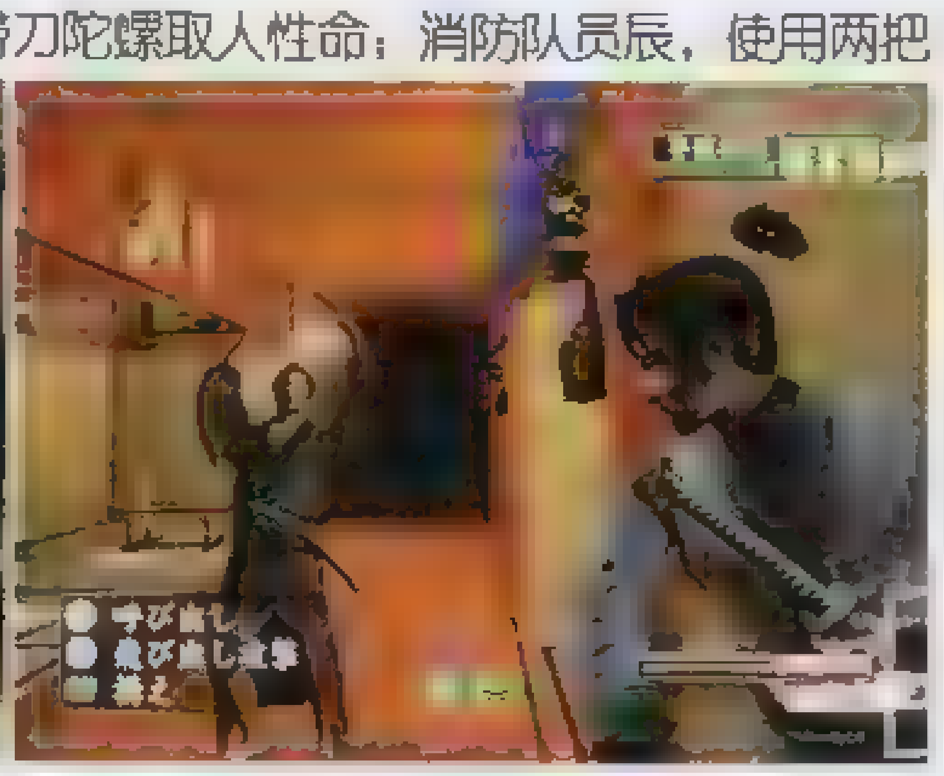
目前元气已经公布了游戏全部六名“里稼业人”，他们分别是：主人公带刀镜二郎，平常只是江户城的一名普通医生，暗中则继承了养父带刀道顺的地下执法者任务，与同伴谦治一起制裁不法之徒；和尚谦治，没有常用的武器，最厉害的就是悄悄躲在敌人身后，用自己的双手将其脖子扭断；已经隐居的带刀道顺，年轻时就是声名远播的剑术高手，会给镜二郎提供许多帮助；凉太，原为武家随从，后被诬陷而沦为逃犯，使用绳索与带刀陀螺取人性命；消防队员辰，使用两把鸢口（消防工具，前端如鸢嘴而得名）为武器来击杀敌人；艺妓阿时，最爱用她舞蹈般的动作和暗藏刀刃的折扇葬送恶人于黑暗之中。



▲六名“里稼业人”，从左到右依次是，带刀道顺、辰、凉太、阿时、谦治、带刀镜二郎。



▲平时在街市上打听情报。



▲夜晚实施暗杀恶人的行动。

正如“里稼业”的特性，游戏也主要分为两大部分，比如说主人公镜二郎，白天他以医生的身份救死扶伤，并打探情报，当确认谁是真正的罪犯之后，晚上便与同伴谦治定好计划，再潜入恶人的根据地将之消灭。除了众多形式的任务之外，游戏还提供丰富的道具和详细的武器升级系统，使玩法上有了更多的变化。游戏已定为2005年[illegible]月22日发售，喜欢这类题材的玩家务必留意这款《必杀里稼业》。 [文·多边形]

刺猬阴影 ACT

阴影将与索尼克打造梦之共演！





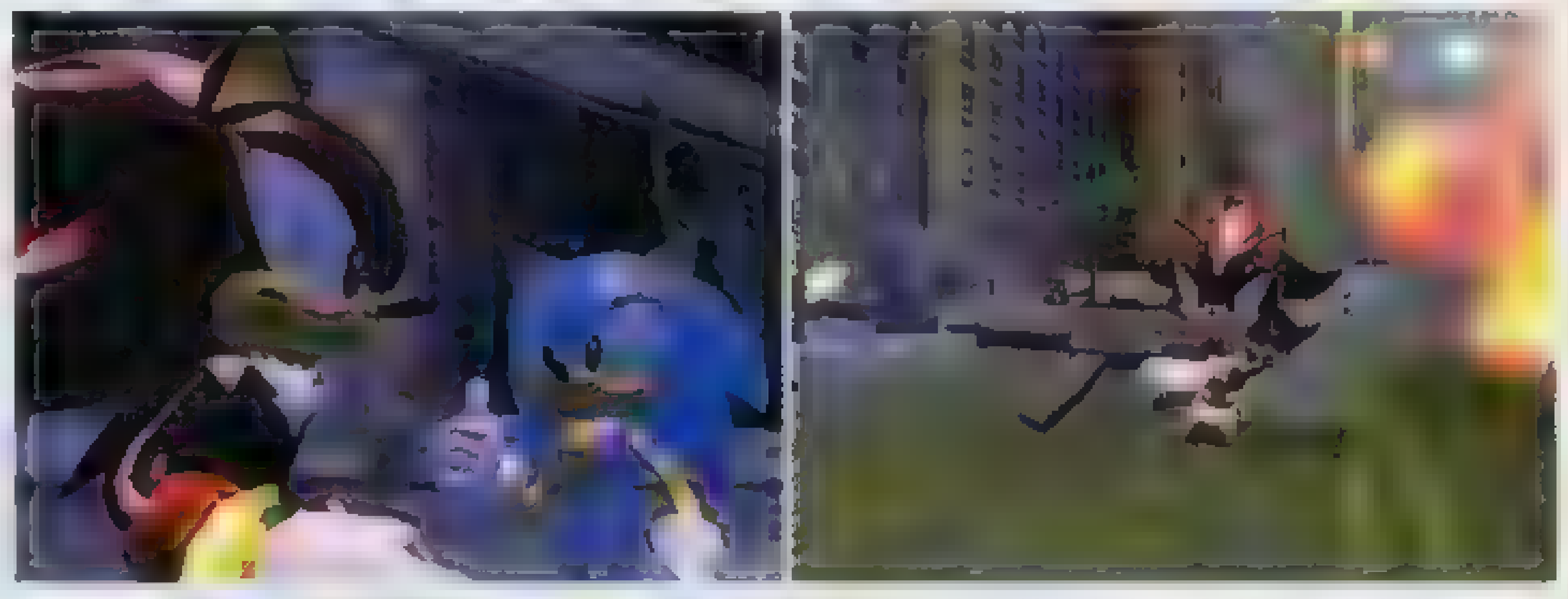
▲黑暗路线和英雄路线的能力分别是爆发和加速，那么选择普通路线将会获得什么能力呢？

善与恶的彼端

上次的E3报道中曾为大家介绍过阴影在冒险的过程中，会根据行动的不同而决定故事走的是英雄路线还是黑暗路线。事实上，根据最新官方消息，除了这两种路线外还有一种路线——普通路线，而且阴影所走的路线是可以让玩家直接选择的。在同一个关卡中，出现的敌人、可移动的地区和任务的目的都会根据玩家的选择而改变。比如在第一关WESTPOLIS中，若玩家选择黑暗路线，本关的任务就是配合神秘角色BlackDoom与当地的警察战斗并制造混乱；选择英雄路线的话，阴影会与索尼克联手收集混沌水晶并歼灭城镇上的BlackDoom爪牙；选择普通路线的话，阴影则会按照自己的意思行动，独自一人收集混沌水晶，希望能借此恢复记忆。这样的路线选择让游戏直接分成了3个部分，耐玩度和充实度再次得到提高。

梦之共演

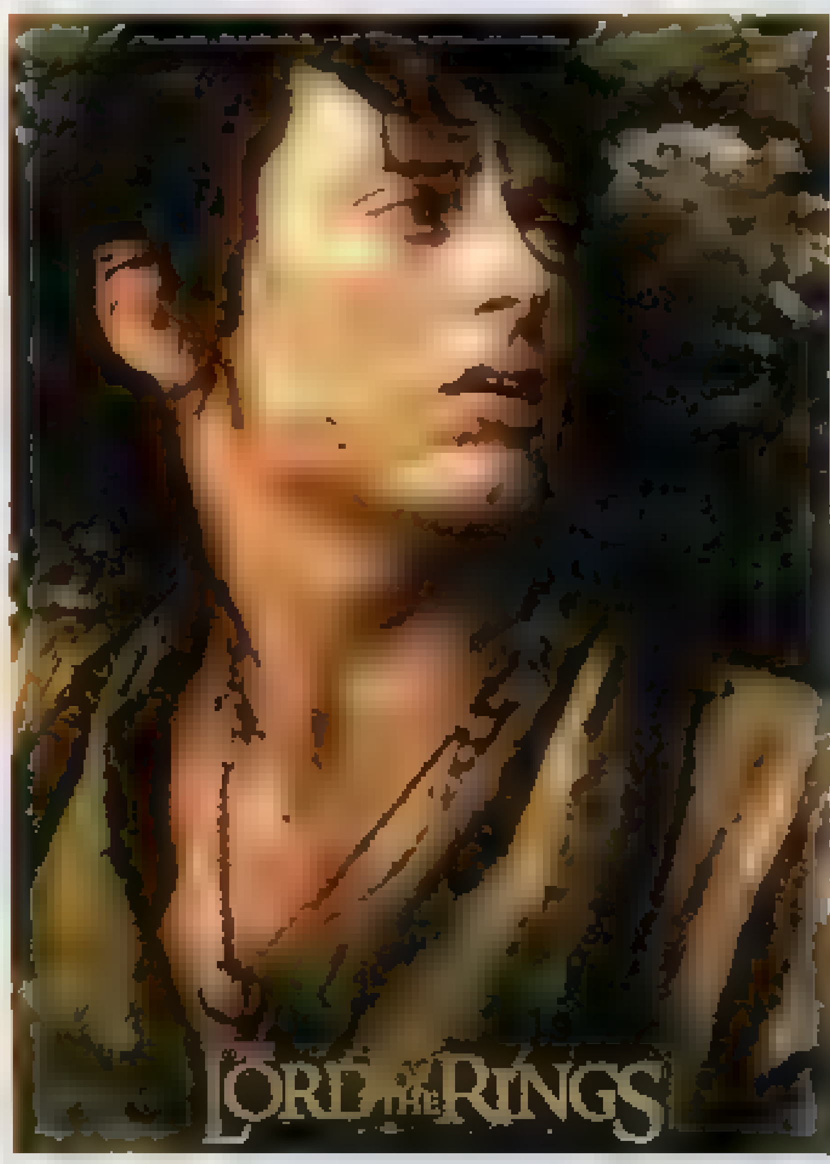
这次虽然是以阴影作为主人公，但索尼克、罗姬等其他玩家熟悉的角色都会在游戏中登场，并根据玩家所选择的路线以同伴形式加入。从2003年年末的《索尼克英雄》开始，组队系统就数次加以改良用在其他后续作品上，本作也在某些剧情中让阴影与另一名同伴共同行动，以更有效率地对付敌人。从最新一段宣传影像中，我们看到了索尼克、纳克尔斯、罗姬以同伴的形式尾随阴影。但究竟这次的同伴是否能像GBA的《索尼克A3》那样成为辅助角色则依然是一个谜，让我们期待下一次公布的新消息吧！ [文：猫太]



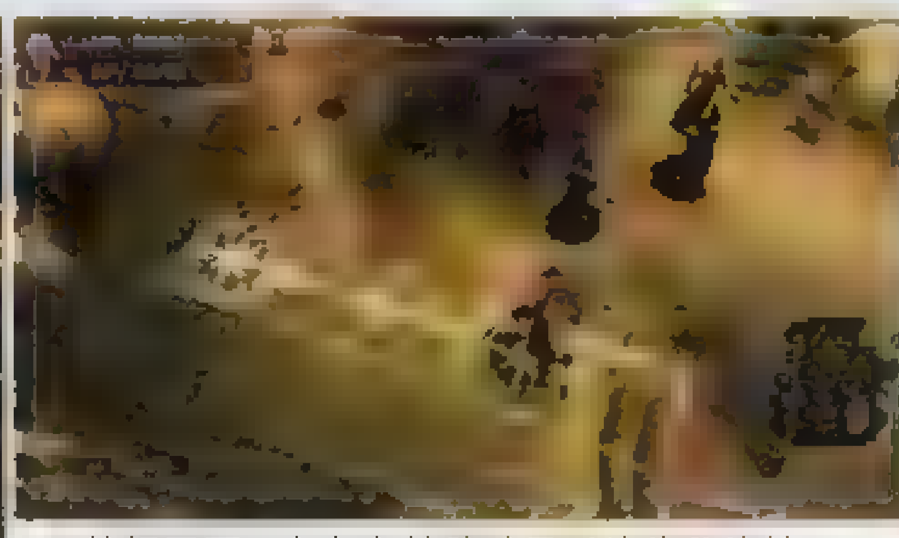
▲其实从E3的宣传影像中，我们已经大致猜测到索尼克和其他角色也会在游戏中出现。

《指环王》入驻PSP平台！

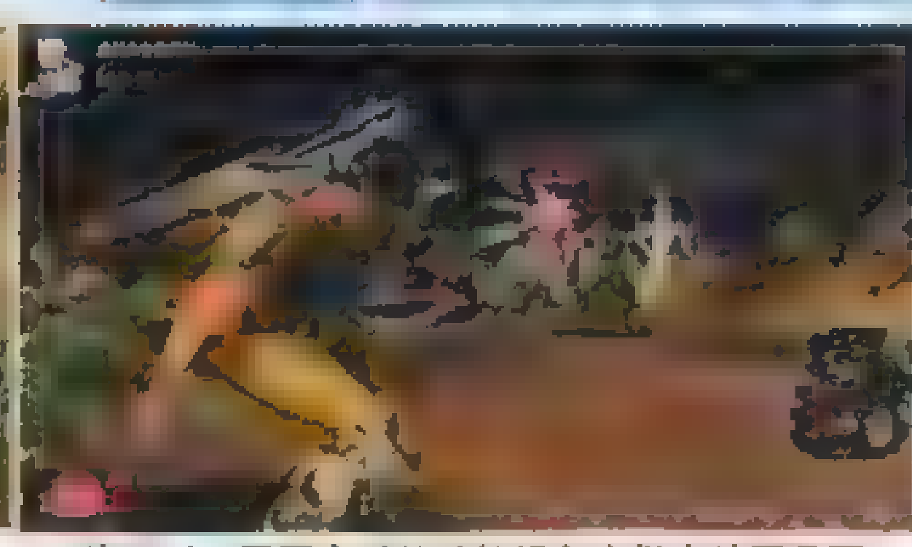
PSP 指环王战略版 S · RPG



▲《指环王》三部曲中各个主角的形象早已深入人心，能够扮演他们才是玩家的诉求。



▲俯视画面，各角色的移动是以格为单位的。



▲战斗时，画面会以特殊的视角来做出特写画面。



▲阿拉贡这位"归来的国王"将在游戏中大展神威。

《指环王》电影三部曲的成功所带来的影响绝不会简简单单地在几年之内消退，这不，EA又确定将会推出一款由PSP独占的原创《指环王》新作，游戏类型上，大家可能会有些意外——S · RPG。看来现在的大作都喜欢在掌机上出战略版，比如《鬼武者》、《波斯王子》……

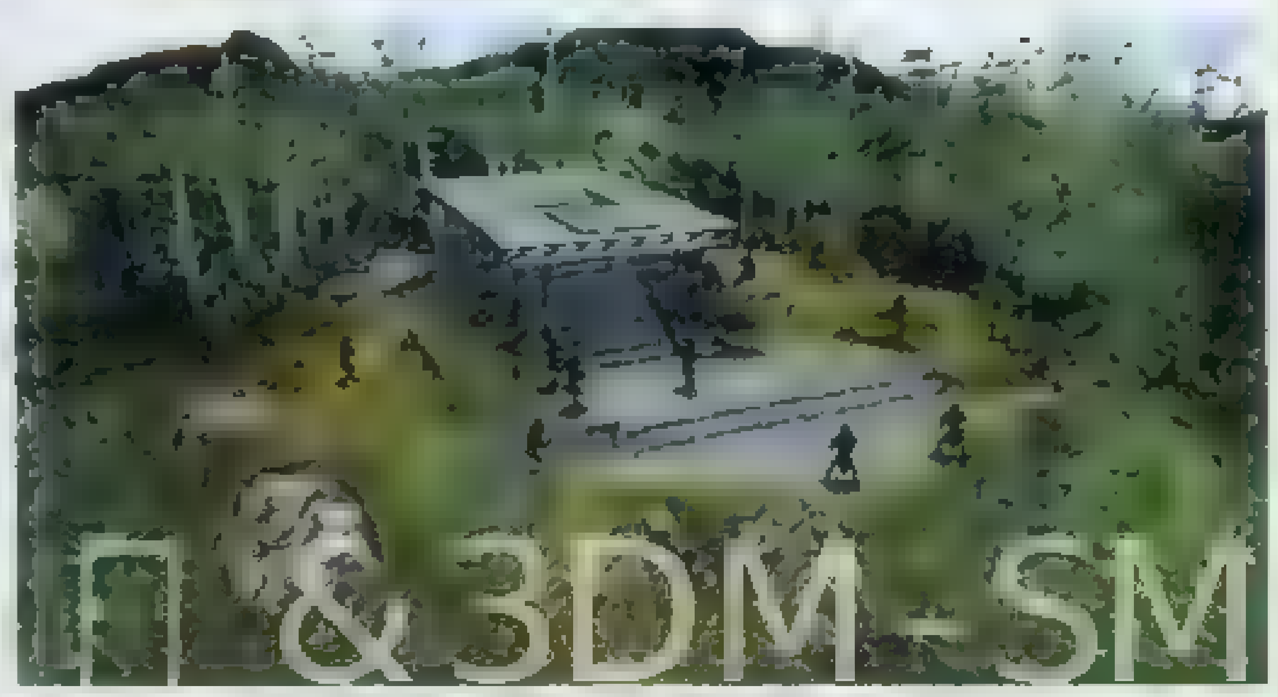
在战斗的具体玩法上，本作可以说是类似于《最终幻想战略版》(FFT)，我方和敌方人物都会在地图上出现(所有人物都是真实比例的)，发生战斗时，画面不会切换到专门的战斗画面，而是直接在地图上发生，由于本作画面采用3D引擎，所以战斗时视角就会相应作出一定的特写以增加战斗的表现力。从目前所公布的游戏影像上看，本作的游戏画面对细节的表现很好，尤其让SOUL印象深刻的是游戏场景中对风沙的表现。



▲精灵王子莱格拉斯与阿拉贡并肩作战。

故事方面，本作的剧情将会涉及《指环王》电影三部曲的所有剧情，而不像去年的家用机版RPG《指环王 第三纪》那样采用原创剧情。玩家所操纵的角色自然也是电影中大家耳熟能详的英雄们，比如阿拉贡、莱格拉斯、佛罗多等人。本作的独特之处还在于，在故事模式中，你可以选择是光明势力或是黑暗势力，如果你选择黑暗势力，那么你也可以控制魔君索伦以及沙鲁曼等恶人。选择不同的势力，就可以发展不同的剧情，由于电影的故事只讲述光明势力，因此黑暗势力的故事将是本作主要进行原创的地方。而依靠UMD的大容量特点，《指环王战略版》将收录近40分钟原声影片断！

本作还支持4人无线游戏模式。你可以通过PSP的无线设备与同好们进行对战。游戏目前定于11月8日发售，看起来发售日有些迟，但其实现在离这个日期已经不到2个月了。 [文．SOUL]



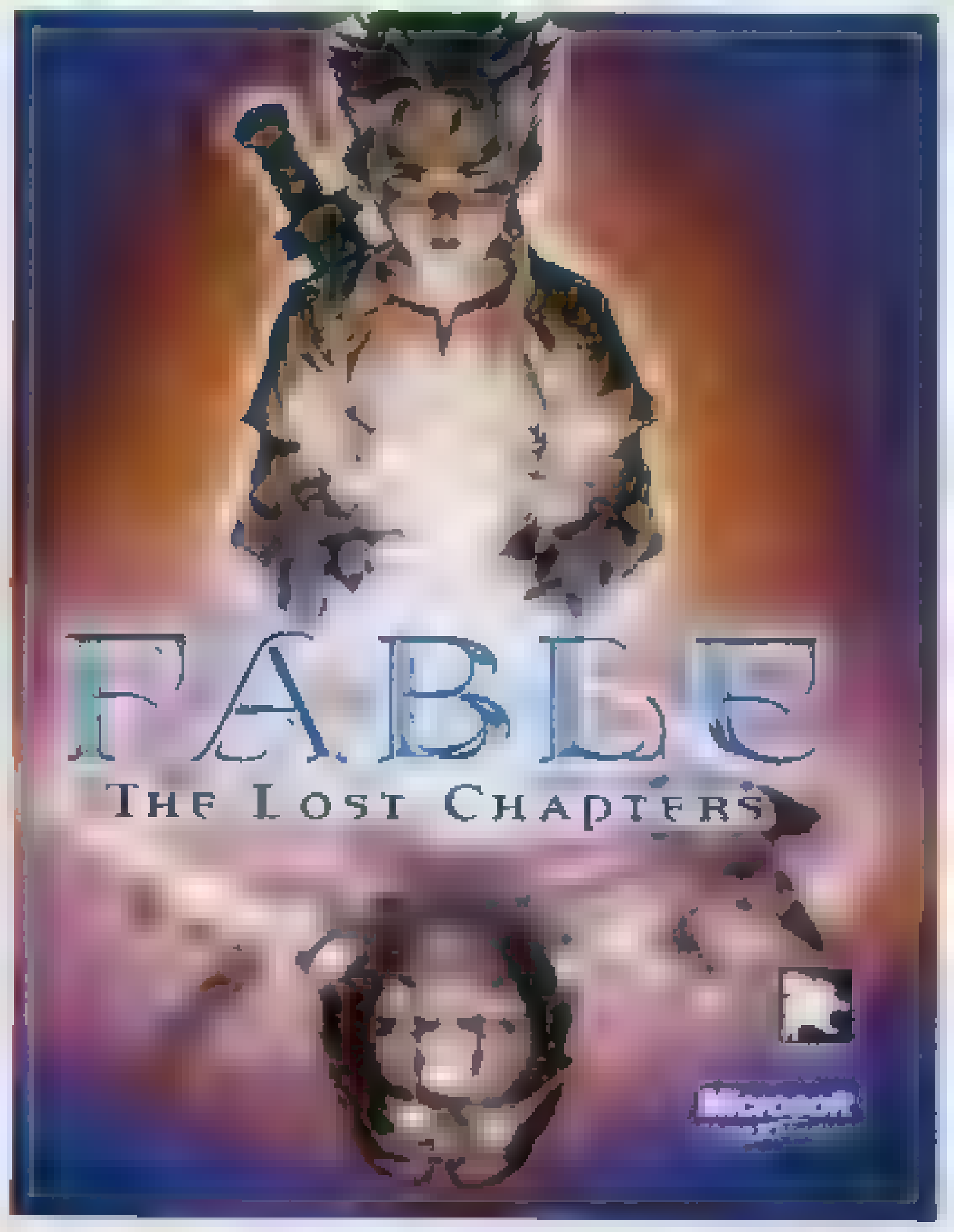
▲战斗场地的全景图，整场战役的形势一览无余。

&3DM-SM

Xbox 神鬼寓言 失落之章 A·RPG

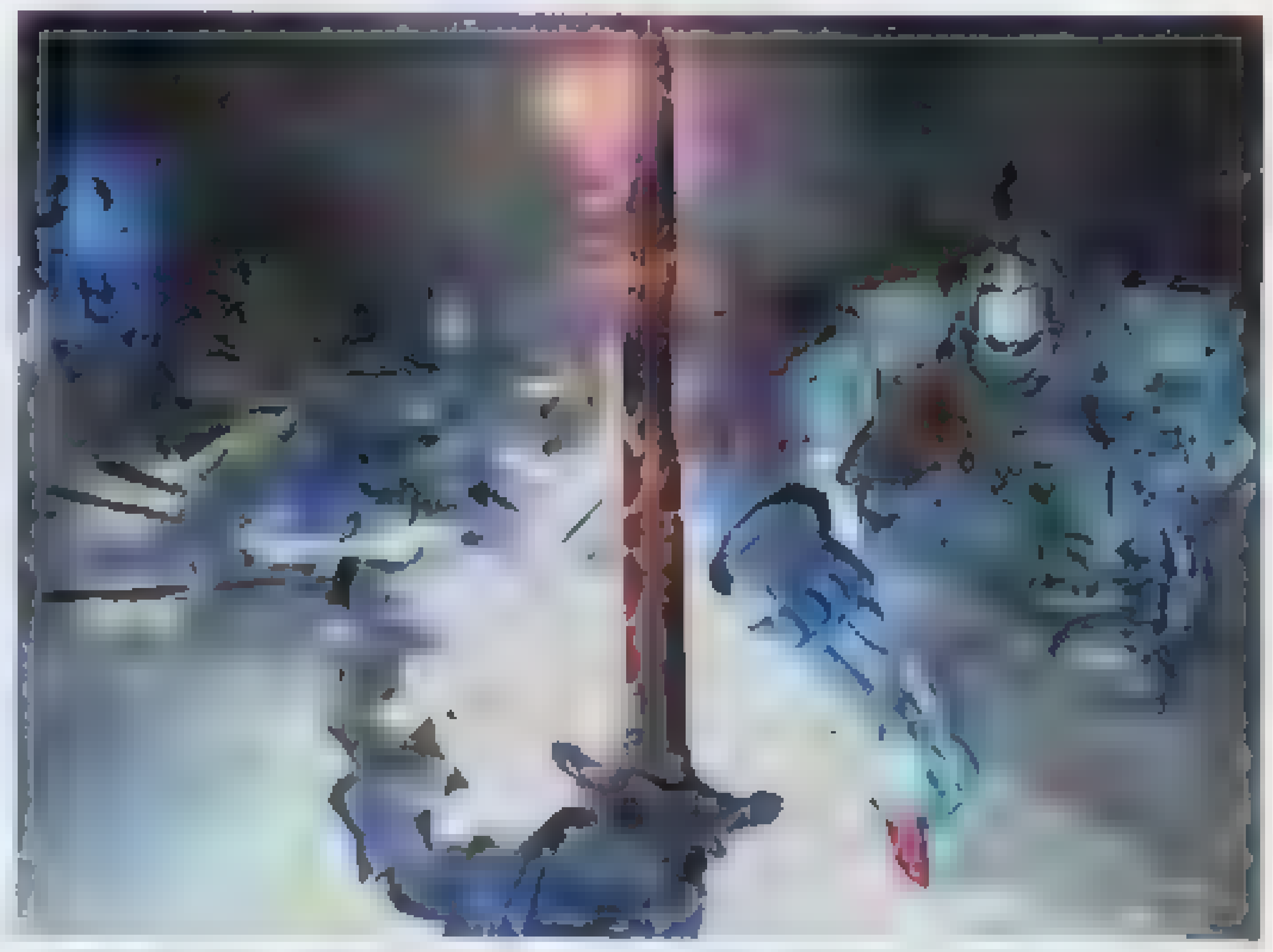
《Fable: The Lost Chapters》 Microsoft 美版 2005年10月

Xbox上销量最高的RPG之一！



于去年9月推出的《神鬼寓言》是有鬼才之称的著名制作人Peter Molyneux推出的一款RPG作品，在角色扮演类游戏玩法的革命性深度挖掘让本作大获成功，其销量超过150万套，成为Xbox上销量最高的RPG之一。由于Peter所在的开发公司Lionhead在PC游戏业一直都有很高声望，因此人们便期待其推出PC版。为了令PC版更具吸引力，Lionhead决定在游戏中加入新章节内容，于是就有了《神鬼寓言 失落之章》。令人欣喜的是，微软于近日宣布，本作PC版发售后，Xbox版也将紧随其后推出。

正如其名所示，《失落之章》最重要的新增要素就是一个新加入的章节。这个新章节的内容极为丰富，包括9大地区可供探索，总共16个冒险任务，以及大量新增怪物、武器和道具等。这其中有5个任务与主线剧情相关，另外11个穿插在游戏中。游戏中新增了“表达方式”这一功能，主角可以用多种方式表达其情感。调情、耍酷的POSE、戴上鸡头一样的帽子，这些只不过是小意思，你甚至可以跳上一段弗拉门哥舞。要想获得对方的好感，还有一个现成的方法就是送礼物，一包巧克力、一瓶香水或者一束花或许就能赢得芳心。 [文：星夜]

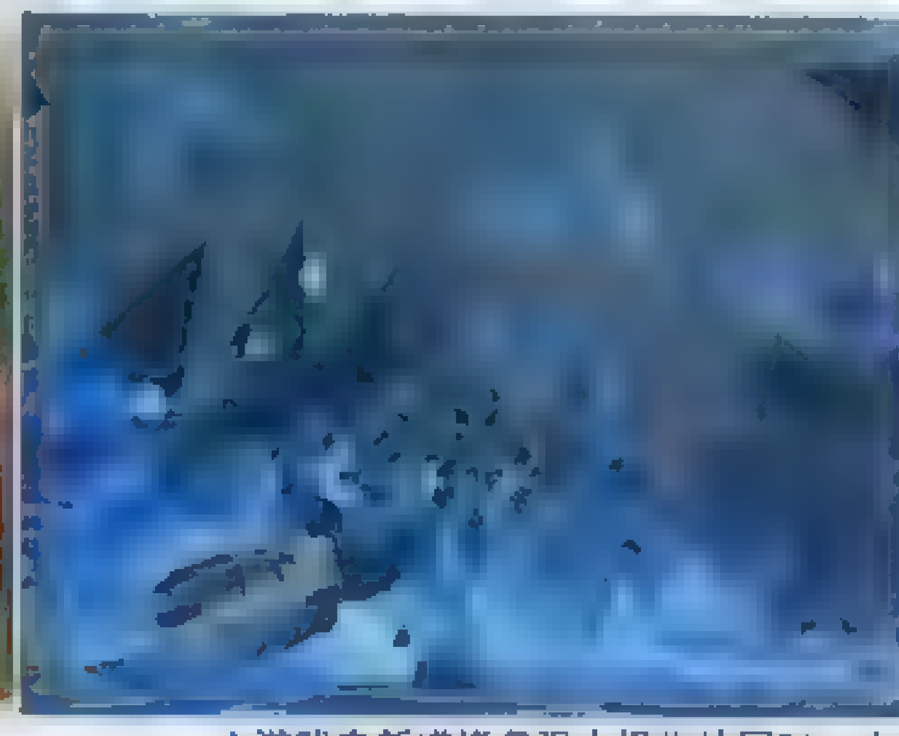


▲原作本来就是为Xbox量身打造的，因此游戏画面充分发挥了Xbox机能。





▲本作的非战斗部分内容也增加了不少，不喜欢战斗的玩家可以尽情享受“生活”。





▲游戏在新增诸多强大怪物的同时，也新增了全新的武器和道具供玩家发掘。

NGC 塞尔达传说 含光公主（暂译） A·RPG

《The Legend of Zelda: Twilight Princess》 Nintendo 美版 2006年夏

延期是为了让游戏更完美！

原本外界一直以为会在圣诞假期推出的任天堂超级大作《塞尔达传说 含光公主》（暂译）终于还是没能赶上2005年的末班车——美国任天堂方面正式宣布本作延期至明年第二季度……不过任天堂也同时公布了多幅新的游戏画面。

实际上，从本作在E3上实际展出的试玩版来看，游戏的马战和陆战基本系统已经相当成熟了，而新的画面引擎也颇令人满意。因此，正如任天堂的发言人在公布这个消息时所表示的一样，延期是为了“增加新关卡以及更丰富的内容”。圣诞假期一直以来都是任天堂的黄金档期，因此公布延期的决定时任天堂高层在游戏质量和短期利益之间一定已经进行了很长时间的分析。我们有理由相信，《含光公主》的延期不是因为开发进度缓慢或者遇到技术难题，而是的的确确为了创造更为完美的《含光公主》所作出的举措。另外，值得注意的是，任天堂下一代主机“革命”是可以直接玩NGC游戏的，那么《含光公主》会不会针对“革命”主机的特性而增加新的要素呢？虽然可能性不大，但对一贯追求软件品质的任天堂来说，一切又都是有可能的。 [文：阿修罗]



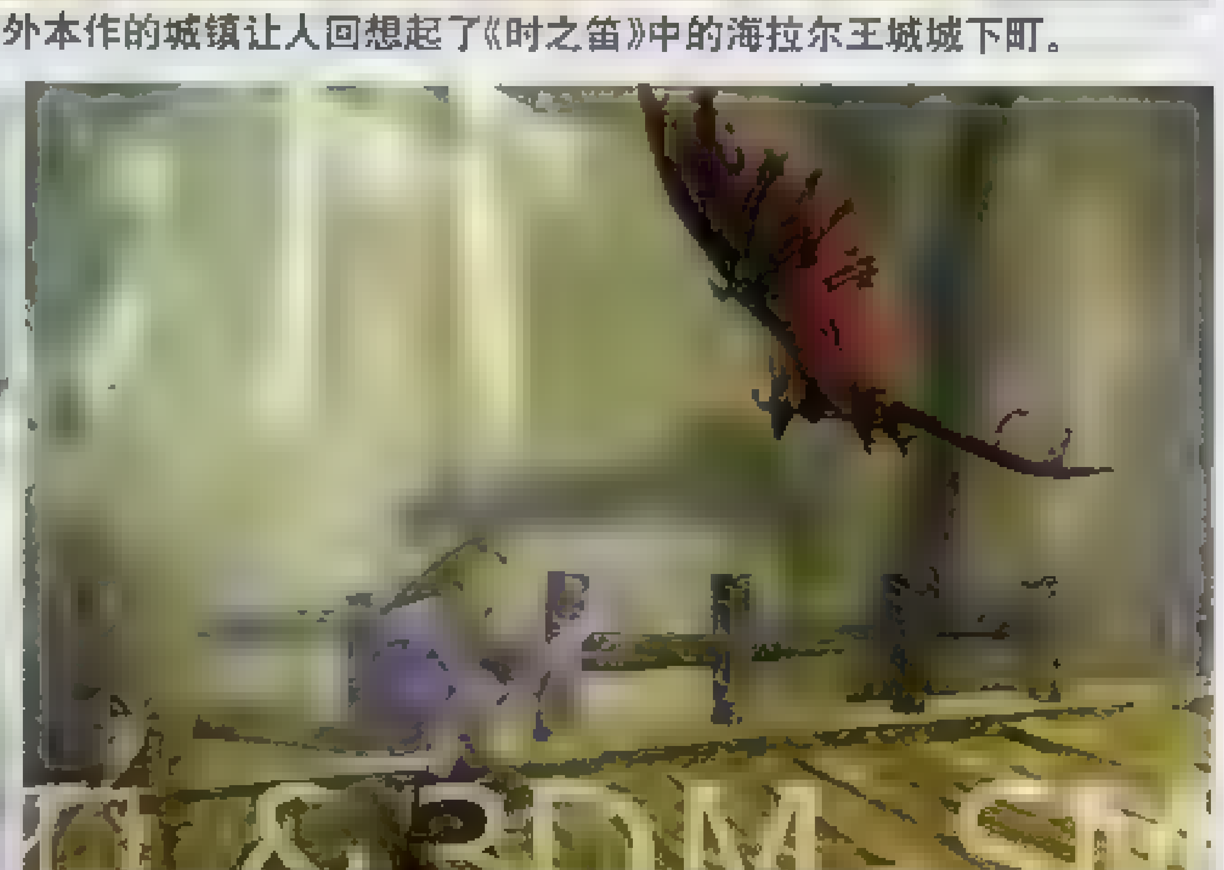
▲如此众多的NPC数量！另外本作的城镇让人回想起了《时之笛》中的海拉尔王城城下町。



▲与新型敌人战斗中的林克。敌方角色以及林克身上细致的贴图给人留下的印象极为深刻。



▲林克变身为狼是本作的核心系统之一，但是任天堂从未公布过这个系统的更多细节。



▲远处的阳光、敌人翅膀上的洞，还有地面上林克的影子……作为一款强调动作要素的游戏，本作在细节方面的刻画也是很用功的。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为2005年9月13日～2005年11月24日。

◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年9月8日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	809.13元人民币
100日元	7.39元人民币
100欧元	1010.40元人民币
100港币	104.13元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 DB

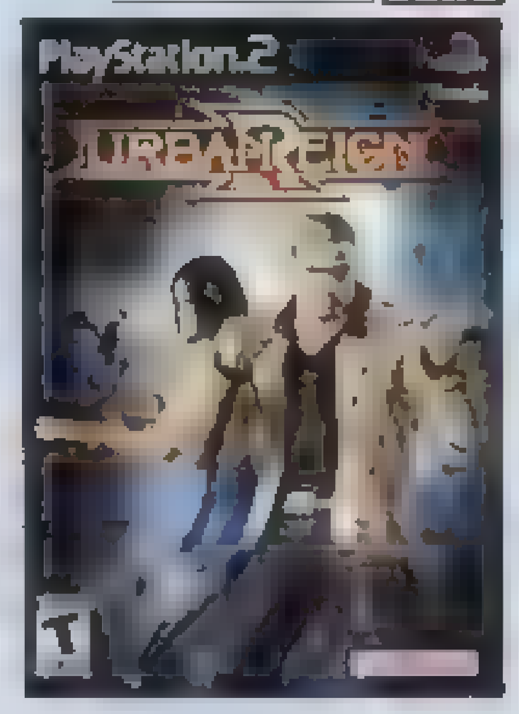
发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

君临都市 09.13

推荐度 A | PS2 | ◆Namco | ◆49.99美元 | ACT | ◆对应i LINK | 13岁以上玩家对应

本作是由《铁拳》与《灵魂能力》两个开发组共同制作的写实派ACT，其中会出现两大格斗系列的经典招式和招牌动作，甚至直接加入了保罗和洛这两位《铁拳》中的人气角色。游戏一共可以选择约60名个性化角色，他们可以使用拳脚、武器等多样化的攻击方式，武器超过30种，爽快的连续技组合极其自由，并拥有1对2、双人技等特殊攻击。游戏支持多人合作与对战，场景超过20处，而主线任务高达100个！在具备清版ACT复古风的同时，本作还加入了众多时尚元素，值得期待！





真·三国无双4 猛将传 09.15

推荐度 S | PS2 | ◆Koei | ◆4280日元 | ACT | ◆可以与《真·三国无双4》联动 | 12岁以上玩家对应

本作可以与《真·三国无双4》联动，联动后可以玩到《真·三国无双4》的全部内容。此外还追加了外传、立志、修罗3个全新的游戏模式，并对原有的挑战模式和幕舍进行了修改。外传模式是本作的重头戏，在此模式中收录了18个全新的战场，玩起来乐趣十足。立志模式是一个全新的尝试，在此模式中玩家要用自己创造的新角色从一介小兵当起，直到最后出人头地。修罗模式则是《真·三国无双3 猛将传》中的同名模式的改良版，里面可以拿到全新的道具。玩过《真·三国无双4》的你没有理由错过！

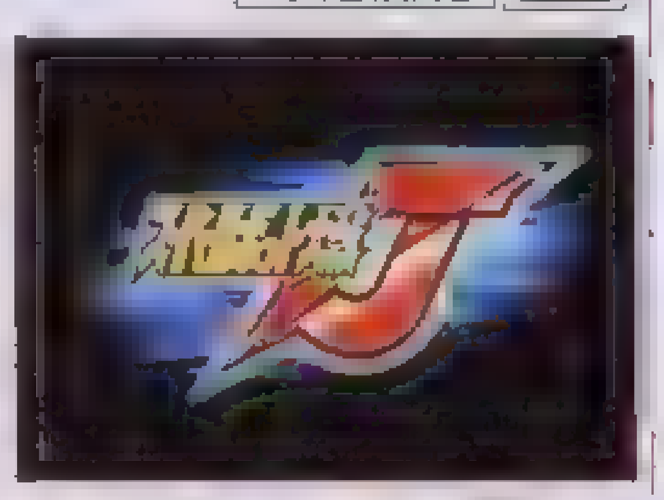


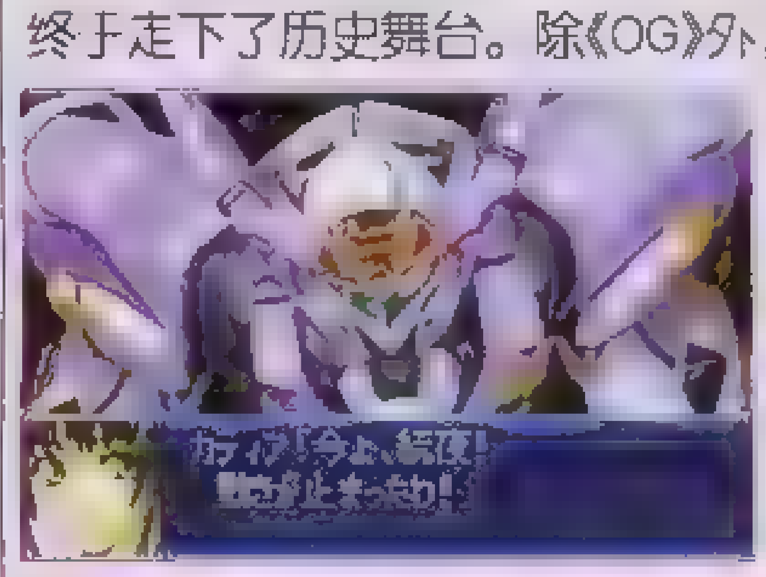


超级机器人大战J 09.15

推荐度 A | GBA | ◆Banpresto | ◆5800日元 | S-RPG | ◆无对应周边 | 12岁以上玩家对应

也许是GBA上最强、同时也是最后一款《机战》新作即将推出。本作的画面不仅相比《OG2》又有了提高，战斗效果比《OG2》更强，并且还对历代的参战作品作出了历史性的改革。除了加入了《宇宙骑士》、《全金属狂潮》等超级另类的新作外，UC系高达、盖塔等元老派终于走下了历史舞台。除《OG》外，这也是该系列参战作品变化最大的一代，相信游戏的系统、故事等多方面也会随之进行新的改善。经过了如此大的变化之后，本次《机战》能带给我们怎样的感受呢？让我们拭目以待吧！





PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
9月					
13日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	VU Games	ACT	49.99美元
15日	摩托GP4	MotoGP4	Namco	RAC	6800日元
15日	真·三国无双4 猛将传	真·三国无双4 猛将传	KOEI	ACT	4280日元
22日	幻梦狂想曲	ラプソディア	Konami	S·RPG	6980日元
22日	F1赛车2005	Formula One 2005	SCE	RAC	售价未定
22日	雷电III	雷电III	Taito	STG	5800日元
26日	终极蜘蛛侠	Ultimate Spider-Man	Activision	ACT	49.99美元
29日	梦幻模拟战	[illegible] III	Taito	SLG	5800日元
10月					
5日	浪漫沙加	Romancing SaGa	Square Enix	RPG	49.99美元
6日	龙珠Z 电光石火！	ドラゴンボールZ Sparking!	Bandai	ACT	6800日元
11日	海豹突击队3	SOCOM 3 U.S. Navy SEALs	SCEA	ACT	49.99美元
13日	代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	コードエイジコマンダーズ継ぐ者と継がれる者	Square Enix	RPG	6980日元
18日	战火兄弟连 浴血奋战	Brothers in Arms Earned in Blood	Ubisoft	FPS	49.99美元
20日	火爆狂飙 复仇	バーンアウト リベンジ	EA Games	RAC	5800日元
25日	灵魂能力III	Soul Calibur III	Namco	FTG	49.99美元
25日	生化危机4	Resident Evil 4	Capcom	AVG	49.99美元
27日	SEGA AGES 2500系列 Vol.20 太空哈利系列完全合集	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20 スペースハリアーII スペースハリアーコンプリートコレクション	SEGA	STG	2500日元
27日	义经英雄传 修罗	义経英雄传 修罗	From Software	ETC	4800日元
27日	旺达与巨像	[illegible]巨像	SCE	ACT	售价未定
11月					
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车 头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
5日	勇者斗恶龙VIII	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	RPG	49.99美元
7日	黑客帝国 尼奥之路	The Matrix Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	荒野神枪	Gun	Activision	ACT	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
8日	恶魔城 暗黑的诅咒	Castlevania Curse of Darkness	Konami	ACT	49.99美元
14日	潜龙谍影3 生存	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	ACT	49.99美元
14日	最终幻想VII：地狱犬的挽歌	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	ACT	49.99美元
14日	24：The Game	24: The Game	2K Games	ACT	49.99美元
14日	波斯王子3	Prince of Persia 3	Ubisoft	ACT	49.99美元
14日	新鬼武者 幻梦之晓	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	ACT	49.99美元
14日	FIFA 06	FIFA 06	EA Sports	SPG	49.99美元
14日	And 1 街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	49.99美元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime New York City	Activision	ACT	49.99美元
17日	KERORO军曹 乱七八糟乱斗王朝Z	ケロロ軍曹メロメロバトルロイヤルZ	Bandai	ACT	4800日元
17日	beatmania II DX 10th style	beatmania II DX 10th style	Konami	MUG	6980日元
23日	灵魂能力III	[illegible] III	Namco	FTG	售价未定
24日	战神	战神 [illegible]	元气	ACT	6800日元
24日	狂热噗哟噗哟2	ぷよぷよフィーバー2(チュー!)	SEGA	PUZ	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
13日	马里奥网球 ADVANCE	[illegible]	Nintendo	SPG	3800日元
13日	任天堂解谜合集	ドクターマリオ & パネルでポン	Nintendo	ETC	2000日元
15日	超级机器人大战J	[illegible]大战J	Banpresto	SLG	5800日元
22日	螺旋破碎机	[illegible]	Nintendo	ACT	[illegible]日元
6日	超级火枪英雄	[illegible]	SEGA	ACT	4300日元
27日	开拓者物语	[illegible]ストーリーズ	MMV	A·RPG	4800日元

©2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.©2005 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved ©BANPRESTO 2005

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		9月			
13日	火爆狂飙：传奇	Burnout Legends	EA Games	RAC	39.99美元
13日	最终幻想VII：再临之子	Final Fantasy VII: Advent Children	Square Enix	ETC	39.99美元
13日	恶魔先生：复活	MediEvil Resurrection	SCEE	ACT	39.99美元
15日	攻壳机动队 S·A·C 猎人领域	攻壳机动队 S·A·C 狩人の领域	SCEJ	ACT	4800日元
15日	世界足球 胜利十一人 9 无所不在	WORLD SOCCER Winning Eleven9 Ubiquitous Evolution	Konami	SPG	4980日元
22日	F1赛车2005 便携版	フォーミュラワン2005 ポータブル	SCEJ	RAC	售价未定
22日	高达 战术对决	ガンダム バトル タクティクス	Bandai	ACT	4800日元
22日	公主的皇冠	プリンセス クラウン	Atlus	A·RPG	4800日元
29日	罪恶装备XX #RELOAD	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	SEGA	ACT	3800日元
29日	电车GO! 口袋版 山手线篇	电车でGO! ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元
29日	NBA街头篮球 一决胜负	NBA ストリート ショウダウン	EA Sports	SPG	4800日元
		10月			
4日	VR网球：世界之旅	Virtua Tennis: World Tour	SEGA	SPG	39.99美元
6日	三国志 VI	三国志 VI	Koei	SLG	4800日元
24日	横行霸道：自由城故事	Grand Thief Auto Liberty Story	Rockstar	ACT	39.99美元
		11月			
1日	星球大战：战斗前线II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
2日	迷你机动警察	机动警察パトレイバー かむばっくミニパト	Bandai	AVG	4800日元
14日	古惑狼 团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39.99美元
15日	街头霸王ZERO 3↑↑	Street Fighter Alpha 3 Upper Upper	Capcom	FTG	39.99美元
23日	英雄传说V 海之槛歌	英雄传说 ガガーブ トリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		9月			
19日	超级大战争	Battalion Wars	Nintendo	ACT	49.99美元
29日	红侠乔伊 乱斗嘉年华	ビューティフル ジョー バトルカーニバル	Capcom	ACT	5800日元
		10月			
17日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Fire Emblem Path of Radiance	Nintendo	S·RPG	49.99美元
		11月			
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
7日	马里奥聚会7	Mario Party 7	Nintendo	TAB	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
15日	超级马里奥足球	Super Mario Strikers	Nintendo	SPG	49.99美元
15日	真实犯罪：新纽约城	True Crime: New York City	Activision	ACT	49.99美元
15日	刺猬阴影	Shadow the Hedgehog	SEGA	ACT	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
15日	逆转裁判 新生的逆转	逆转裁判 苏る逆转	Capcom	AVG	4800日元
15日	鸡蛋仔的小小小卖店	たまごっちのプチプチおみせっち	Bandai	ETC	4800日元
29日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
29日	触摸游戏大合集	タッチゲーム パーティ	Taito	ETC	4800日元
20日	为你而生	[illegible]	SEGA	ACT	4800日元
20日	[illegible]	[illegible]	Nintendo	ACT	4800日元
20日	口袋妖怪方块	ポケモントローゼ	Nintendo	PUZ	4800日元
20日	研修医 天堂独太 2 命之天秤	研修医 天堂独太 2 －命の天秤－	Spike	AVG	4800日元
2日	红侠乔伊 摩擦!	ビューティフル ジョー スクラッチ!	Capcom	ACT	4800日元
14日	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	34.99美元
15日	索尼克冲击	Sonic Rush	SEGA	ACT	34.99美元
21日	马里奥与路易RPG 2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34.99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
13日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	VU Games	ACT	49.99美元
13日	真·三国无双4	Dynasty Warriors 5	Koei	ACT	49.99美元
19日	致命格斗：少林和尚	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	FTG	49.99美元
27日	狙击精英	Sniper Elite	Namco	ACT	49.99美元
27日	孤岛惊魂：本能	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99美元
29日	忍者龙剑传 黑之章	NINJA GAIDEN Black	Tecmo	ACT	4800日元
1日	半条命2	Half-Life 2	EA Games	FPS	49.99美元
3日	战火兄弟连：浴血奋战	Brothers in Arms. Earned in Blood	Ubisoft	FPS	49.99美元
15日	侍魂零	Samurai Shodown V	SNK Playmore	FTG	49.99美元
27日	TECMO经典街机合集	TECMO CLASSIC ARCADE	Tecmo	ETC	3800日元
1日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	49.99美元
1日	使命召唤2：红一纵队	Call of Duty 2: Big Red One	Activision	FPS	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线II	Star Wars Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99美元
8日	黑客帝国：尼奥之路	The Matrix: Path of Neo	VU Games	ACT	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
8日	恶魔城：暗黑的诅咒	Castlevania: Curse of Darkness	Konami	ACT	49.99美元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
15日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元
15日	真实犯罪 新纽约城	True Crime: New York City	Activision	ACT	49.99美元

©2005 KONAMI©CAPCOM CO.,LTD.2001,2005 ALL RIGHTS RESERVED ©1995 2005 KONAMI

世界足球 胜利十一人9 无所不在　09.15

推荐度 A　PSP ◆Konami ◆4980日元　SPG ◆无对应周边　CERO 全年龄（全年龄玩家对应）



《WE9UE》可能会是PSP史上最好的足球游戏之一。PSP作为掌机的便携特点可以让你走到哪玩到哪，让全世界都变成我们的足球场。本作的新系统"称号挑战"将记录你利用无线对战功能与朋友对战后的结果，并且会授予你独一无二的光荣称号。《WE9UE》将继承PS2版《WE9》的所有授权资料，57支国家队和136个俱乐部绝不缩水！值得一提的是，《WE9UE》还可以和《WE9》进行联动操作，比如在PSP上的编辑模式中创建的原创球员或球队，都可以顺利继承到PS2版上。想踢就踢，PSP版《WE9UE》将带给你无限的自由与精彩！



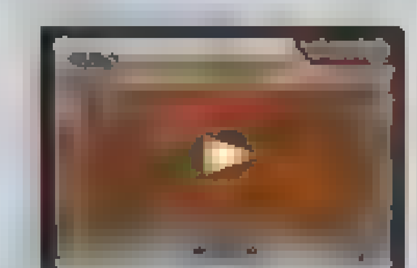
逆转裁判 新生的逆转　09.15

推荐度 A　NDS ◆Capcom ◆4800日元　AVG ◆无对应周边　CERO 12（12岁以上玩家对应）



于2001年10月登场的《逆转裁判》是GBA平台上为数不多的优秀原创作品之一，它以其独特的游戏方式在日本和中国都博得了绝大的人气。如今，这个系列的第一作即将以全新的姿态在NDS上登场，玩家所熟悉的角色们将再次屹立于法庭，上演一场唇枪舌战！《新生的逆转》虽然是系列初代的复刻，但由于平台的提升，加入了许多新的功能，也增加了许多新玩法：触控笔将在法庭辩论及侦探取证中获得重要作用，相信本作会给老玩家们以全新的印象。在剧本上增加的第五章，将会交代游戏一代和二代之间的故事。新人——酷似绫里姐妹的宝月姐妹究竟是什么来头？这更是让玩家们翘首以待！



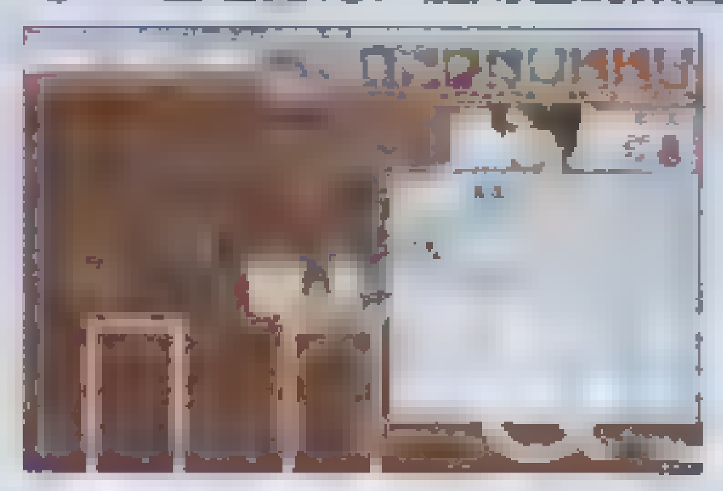


幻梦狂想曲　09.22

推荐度 B　PS2 ◆Konami ◆6880日元　S·RPG ◆无对应周边　CERO 12（12岁以上玩家对应）



以全新S·RPG风格登场的"《幻想水浒传》系列"新作，想必在公布当初就已经吸引了FANS的眼球。新作除了拥有焕然一新的战斗模式外，还加入了大量前作《幻想水浒传IV》的背景设定以及大量角色。而在角色的个性方面也要比系列鲜明。虽然这次不再与108星宿挂钩，但角色的数量也绝对不会让玩家失望。系列经典的纹章魔法依然得以保留，再加上角色之间的组合攻击，最大程度上保证了系统的丰富度。如果你是《幻水》FANS，就一定不能错过本作！



文 Gouki

BIO HAZARD

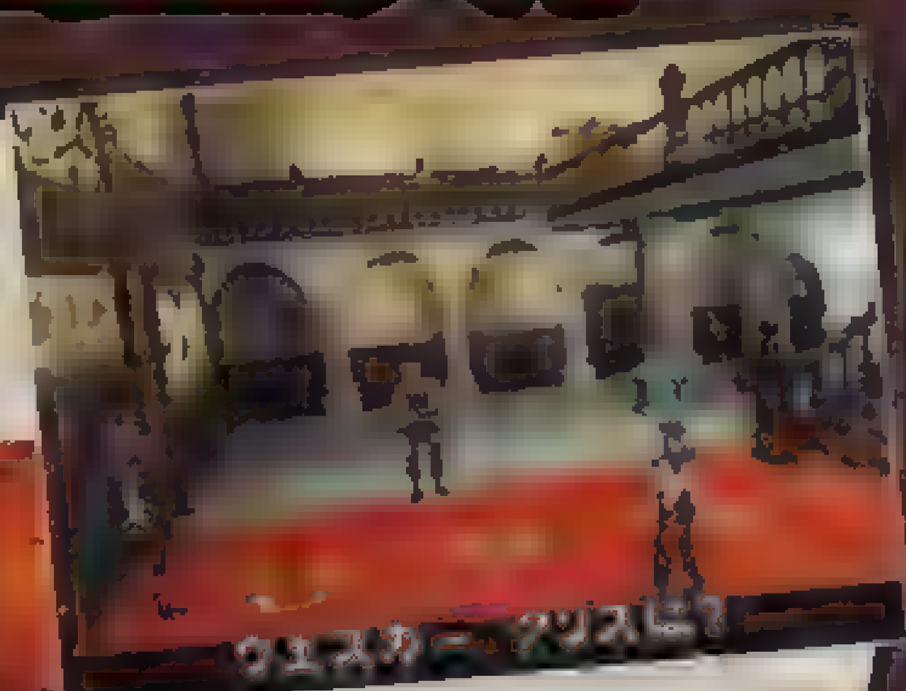
Deadly Silence

生化危机 死寂	Capcom	A・AVG
NDS BIOHAZARD Deadly Silence	发售日未定	日版



在这如死亡般的寂静之中，你能否战胜恐惧逃出生天？

1996年03月22日，一款被后人称之为"恐怖AVG游戏鼻祖"的游戏在当时性能最强大的游戏平台PS上诞生，他就是《生化危机》。很快这款有着独特的恐怖感与操作方式的游戏席卷了全球，并使全世界更多的人知道了Capcom公司的大名。之后，Capcom在多个平台上先后推出了数款"《生化危机》系列"游戏，并拥有了无数的《生化危机》忠实FANS。转眼间，近10年的时间过去了，随着又一次次世代主机大战的临近，7月20日，Capcom公布"《生化危机》系列"正统续作《生化危机 5》将在PS3和Xbox 360两大次世代主机上推出，而相隔仅一个月，Capcom公司又出人意料地公布将在任天堂便携式掌机NDS上推出《生化危机》第一作的移植版——《生化危机 死寂》。众所周知，NDS不仅有双屏，还有十分新颖的触摸等操作方式，而Capcom也表示本作并非是单纯的移植，而是在战斗、解谜等多个方面进行了强化。下面就让我们再次回到那令人毛骨悚然的郊外洋馆，去体验新的恐怖吧——



▶Alpha小队的成员中只有威斯克、克里斯、吉尔和巴瑞4人逃到了洋馆之中，但是这里真的安全吗？



◀这座洋馆中不仅设施齐备，而且机关重重，但是究竟是谁又出于什么目的在这荒郊野外的山林中建造了它？



▶在危急的生死关头，你需要有强壮的体魄、过人的胆量、丰富的知识、聪颖的智慧以及善良的心灵才能够化险为夷，而在现实生活中更是如此。

STORY

1998年7月，美国中部工业城市浣熊市郊外的阿克雷山区接连发生了数起奇异的杀人事件，浣熊市警方所属特殊部队S.T.A.R.S的Bravo小队接受任务前往山区进行调查。但是装载着训练有素的队员们的直升机在进入阿克雷山区后便与总部失去了联系，紧接着S.T.A.R.S.的Alpha小队奉命前往出事地点进行搜查和营救任务。很快Alpha小队的队员们在出事地点找到了坠落的Bravo小队的直升机，正当队员们准备进行进一步的调查时，令人难以置信的情况发生了。浑身腐肉的丧尸犬成群地向队员们发起攻击，普通手枪的两三发子弹根本无法将其杀死。面对这些有着异常生命力的怪物队员们只好四散奔逃，而Alpha小队所乘坐的直升机又出于恐惧舍弃队员们飞走了，就在这生死关头，一座阴森古旧的洋馆出现在队员们的视野内……





吉尔・瓦伦蒂安

Jill Valentine

年龄：23　身高：166cm
体重：50.4kg　血型：B

Alpha小队中的惟一一名女性队员，曾完成过美国陆军DELTA FORCE训练，为了寻求"实在的生存感"而加入S.T.A.R.S.，她有着很高的体能和丰富的专业知识，而且是使用开锁工具以及处理爆炸物等方面的专家。吉尔勇敢冷静且极富正义感，但有时过于率直并且有着身为女性柔弱的一面。



原美国空军飞行员，因与上司发生争执而遭解职，在老朋友同时也是S.T.A.R.S.队员之一的巴瑞的推荐下加入S.T.A.R.S.。克里斯拥有敏锐的洞察力和分析能力，实战经验丰富，并且是队中NO.1的射击好手。克里斯有一个比他小6岁，正在攻读大学的妹妹克莱尔。

克里斯・雷德菲尔德

Chris Redfield

年龄：25　身高：181cm
体重：80.5kg　血型：O



◀对于玩过原作的……这些原作中的经典……对当年攻略时的无……对于初次接触《生……家们来说这将是……的考验与历……

CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

3DM SMV

www.plumbook.cn

NDS将改变《生化危机》的游戏规则！

刀战（Knife battle）是本作使用NDS的触摸机能应运而生的新战斗方式。从已公布的现有官方资料来看，刀战是突入式的第一人称视点战斗模式，例如在进入一道门时突然丧尸袭来便会进入刀战模式。也就是说在本作中，像以往《生化危机》作品那样开门时是绝对安全的，以及已经将某个房间内的敌人全灭后便可以安心往来等情况将不再成立，所以要处处多加小心，时时做好御敌的心理准备。



▼在刀战模式中出现的敌人不仅是动作缓慢的丧尸，在面对如敏捷、凶狠且攻击力极高的“Hunter”等敌人时更要格外的注意，稍有不慎便将有灭顶之灾。



使用触摸笔爽快斩杀！



▲挥刀攻击的操作是由触摸笔来完成的，玩家要做的是使用触摸笔在屏幕上画出想要攻击的敌人的具体部位。



强敌再临 稍不留神便……

“WARNING！BIOHAZARD发生！由于《生化危机》游戏突然发生变异，请一定仔细阅读以下内容，以防在游戏进行时陷入绝境。REPEAT……”

触摸笔的使用将使本作的游戏性大幅提高，这不仅体现在战斗的时候，在解开机关、谜题以及做一些微妙的动作时，触摸笔也将有更加出色的发挥，而在这其中还有过去从未出现过的情况出现。另外，NDS多样化的机能，将使《生化危机》的游戏方式发生前所未有的变化。

这画面是？



▲游戏中面向屏幕攻击敌人时，大片的血迹会将屏幕遮住，此时必须使用触摸笔来除去这些血迹。

密码在哪呢？



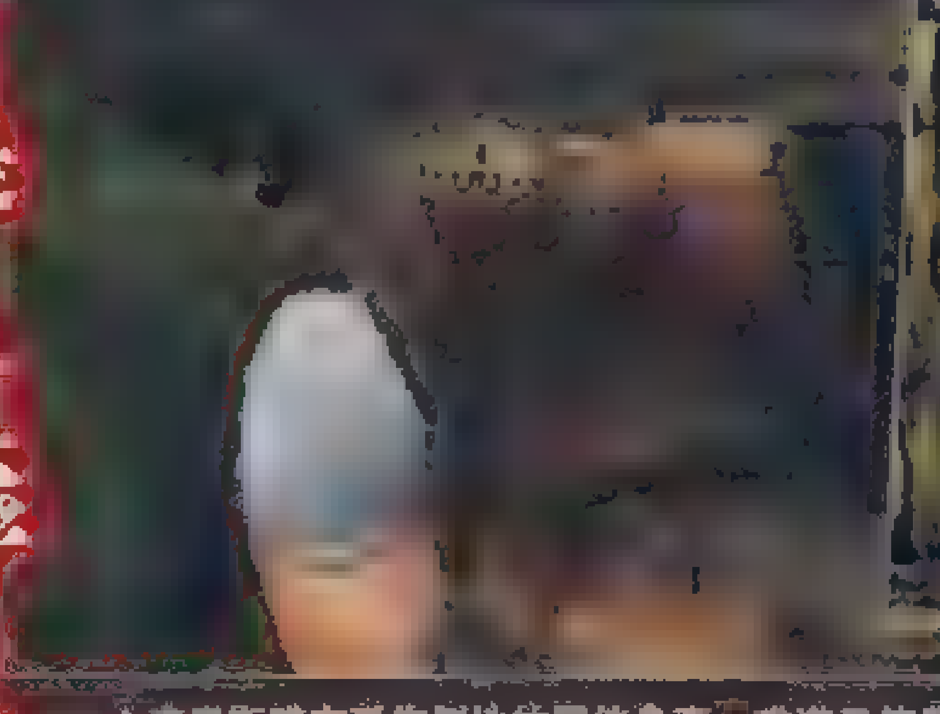
◀守卫不可告人秘密的数字密码锁，破解的关键是要发现打开它的密码，……而找到……开启它的过程要……

留声机该怎样使用？



▲在原作中没有出现过的留声机登场，是……代了……还是新的谜题呢？

这是人工呼吸？



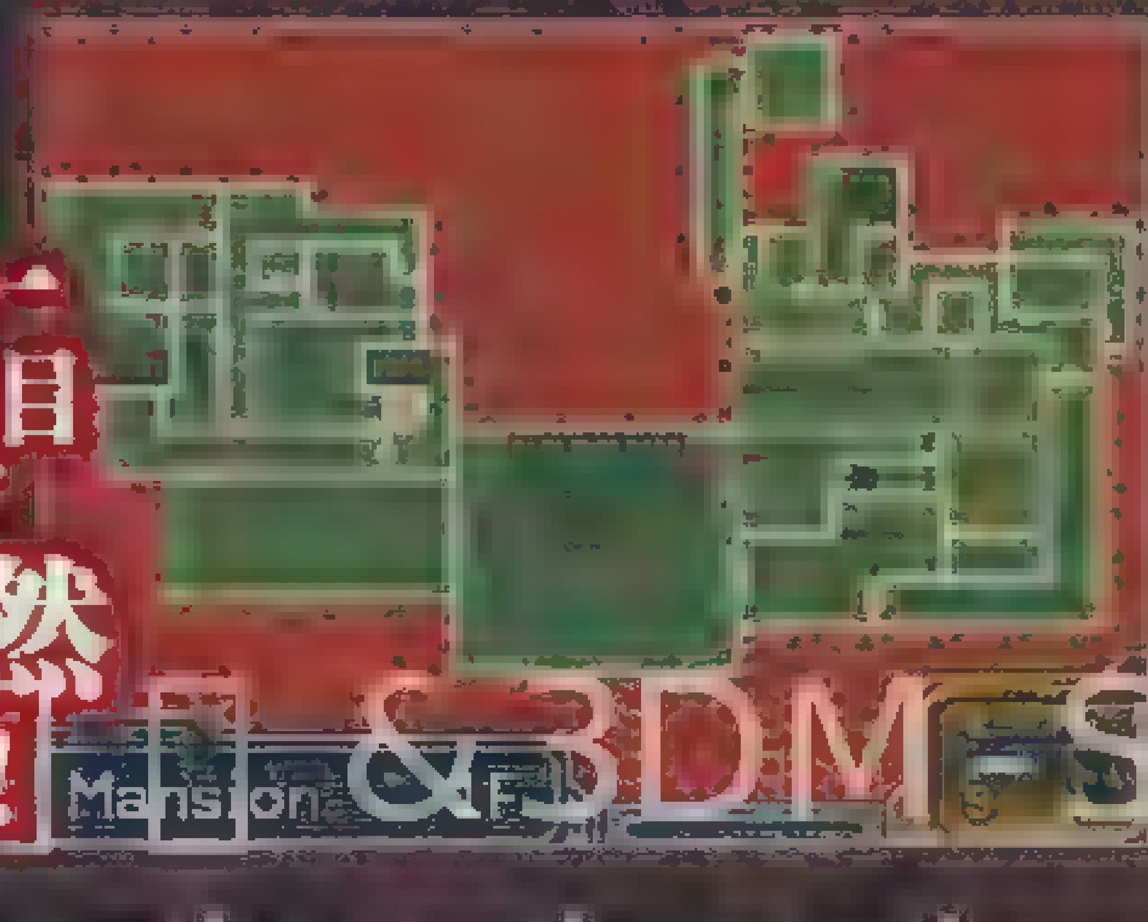
▲克里斯蹲在受伤倒地的同伴身旁，难道是使用NDS的麦克风机能为同伴做人工呼吸？



◀原作中的机关仍然健在，这次……使用触摸笔来回避它吗？

逃脱陷阱也需要……

一目了然！



◀在本作中上屏幕平常时将表示地图，并且利用背景的颜色表示……中的……及弹药数……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

离发售日越来越近了，PS2版《生化危机4》（以下简称《生化4》）的真面目也开始逐一显露。上期SOUL曾给大家介绍了本作将会加入的新武器——镭射枪P.R.L 412，这次Capcom则公布了更多激动人心的新要素！

4 biohazard

文 SOUL

生化危机4	Capcom	ACT
PS2	2005年10月25日	





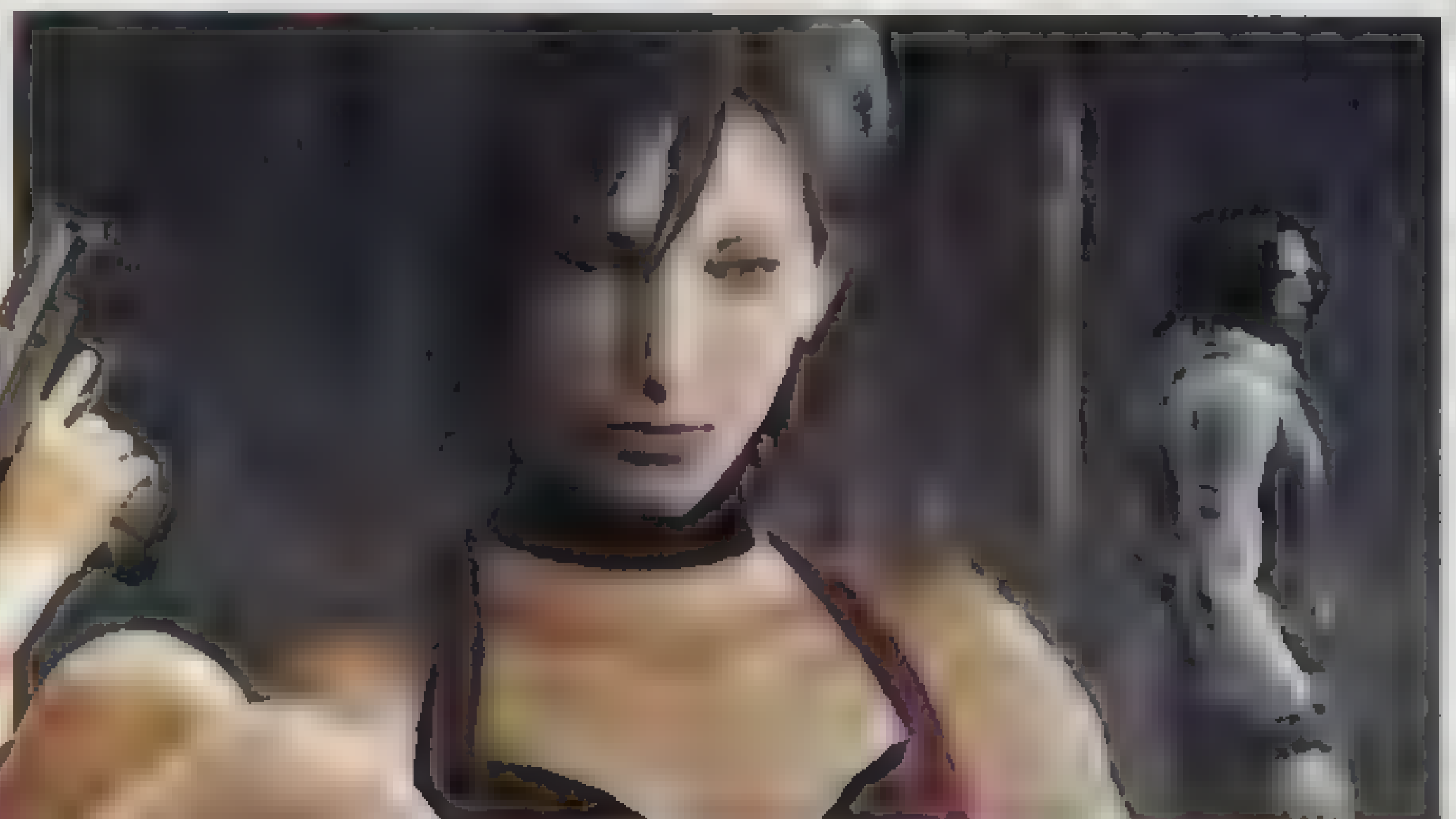


▶官方新公布的里昂手持P.R.L 412的超酷CG造型。

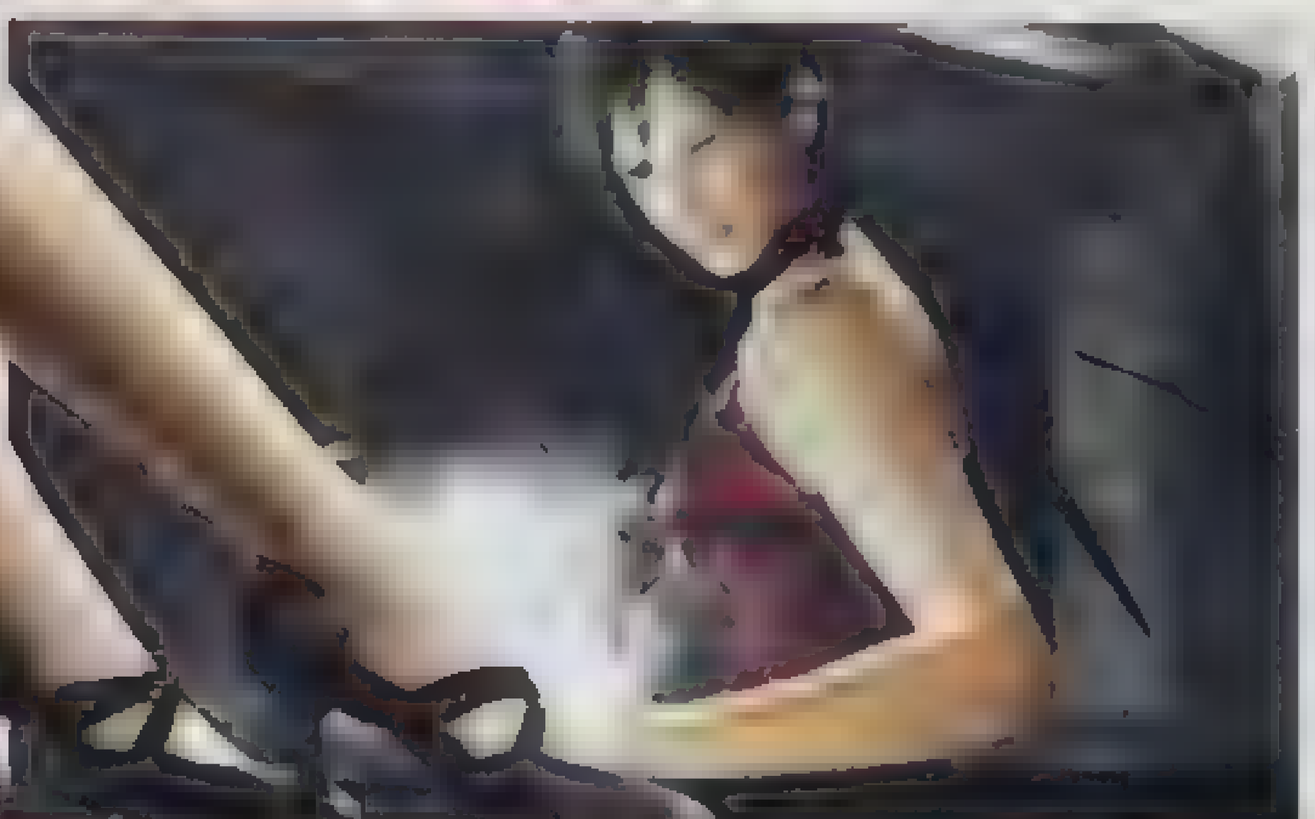
全新故事模式——另一项指令 THE ANOTHER ORDER

为你拨开艾达身上的重重迷雾





在《生化4》的正篇故事中，玩家主要是操作主角里昂来发展故事，而故事中途里昂会好几次碰到艾达·王，也就是说，就在里昂活动的同时，艾达·王也在同步进行活动。而这次《生化4》PS2版所增加的最大的新要素之一，就是让玩家全程操作艾达·王的全新故事模式“另一项指令”，为了保持这一模式的完整性，Capcom甚至为该模式新制作了许多发生在艾达身上的过场剧情！那么这位从《生化危机2》起就登场、至今仍是谜一般人物的超魅力角色会在这个专属于她的故事模式中曝光所有的秘密吗？让我们拭目以待。

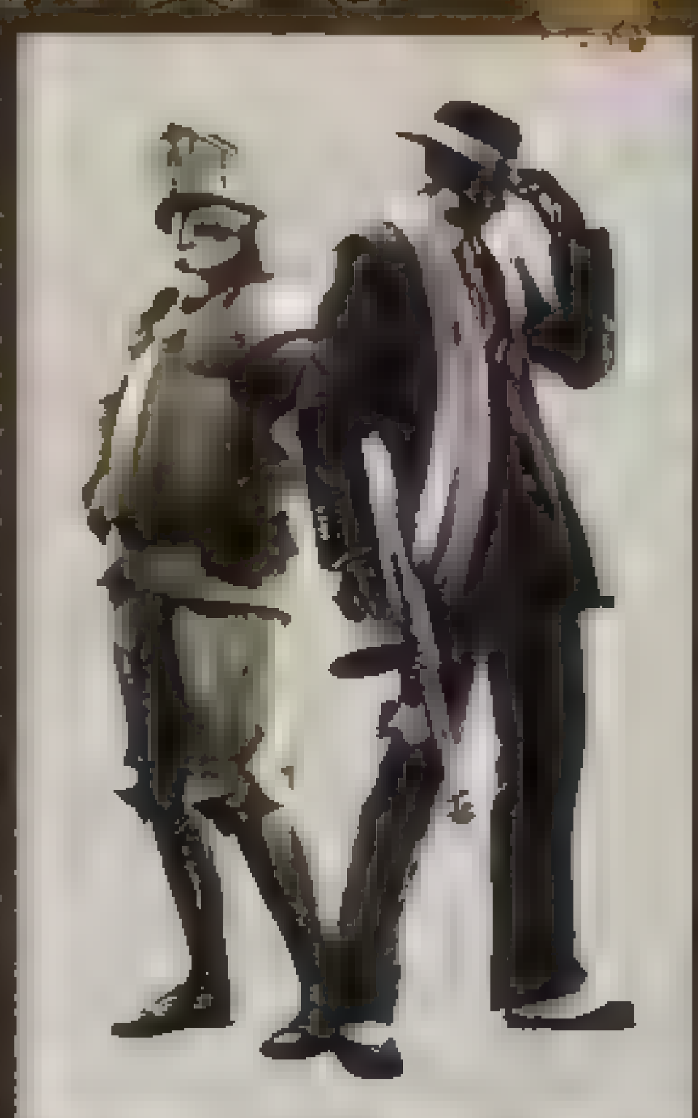




▲两位主角 同一时间，不同路线，这一切似乎又让我们想起了超经典的《生化危机2》，只不过这次把克莱尔换成了艾达。

全新隐藏服装公布

早在PS2版《生化4》公布细节之前，很多人就已经预料到，PS2版《生化4》一定会增加更多的隐藏服装，因为NGC版的隐藏服装的确是少了一些——针对当前玩家的胃口而言。现在Capcom终于公布了本作的两套隐藏服装，一套是阿什莉的中世纪骑士盔甲服，一套是里昂的现代西装革履服，更令人惊喜的是，隐藏服装并不只是影响外表，还会影响到游戏性，比如阿什莉的骑士盔甲服，在游戏中是具有防弹功能的，至于里昂的西装是不是也有其他特性，目前还不得而知。





来自《魔界村》的骑士盔甲服？

熟悉Capcom的玩家第一眼看到这套服装一定会感觉有些眼熟吧？没错，这套隐藏服装根本就和Capcom的经典动作游戏《魔界村》中主角的骑士盔甲服是一样的造型。有人说这套隐藏服装掩盖了阿什莉的美好身材，其实SOUL相信，本作新增的隐藏服装不可能只有一套，所以，一定会有充分展示阿什莉女性美的其他新服装的。

今年上半年，有关前“流行之王”（King Of Pop）迈克尔·杰克逊案件的审判被全球娱乐媒体炒得轰轰烈烈，人们也开始重新关注起迈克尔·杰克逊以前的作品，现在看来《生化4》PS2版开发组也受此影响，这不，这套西装革履服像极了迈克尔·杰克逊在1987年推出的《Smooth Criminal》MV中的经典造型，除了围巾以外，那帽子、西装、皮鞋、手枪……



来自流行之王迈克尔的西装革履？

&3DM-SMV

© 2005 Capcom Entertainment Inc. All Rights Reserved
www.plumbook.cn

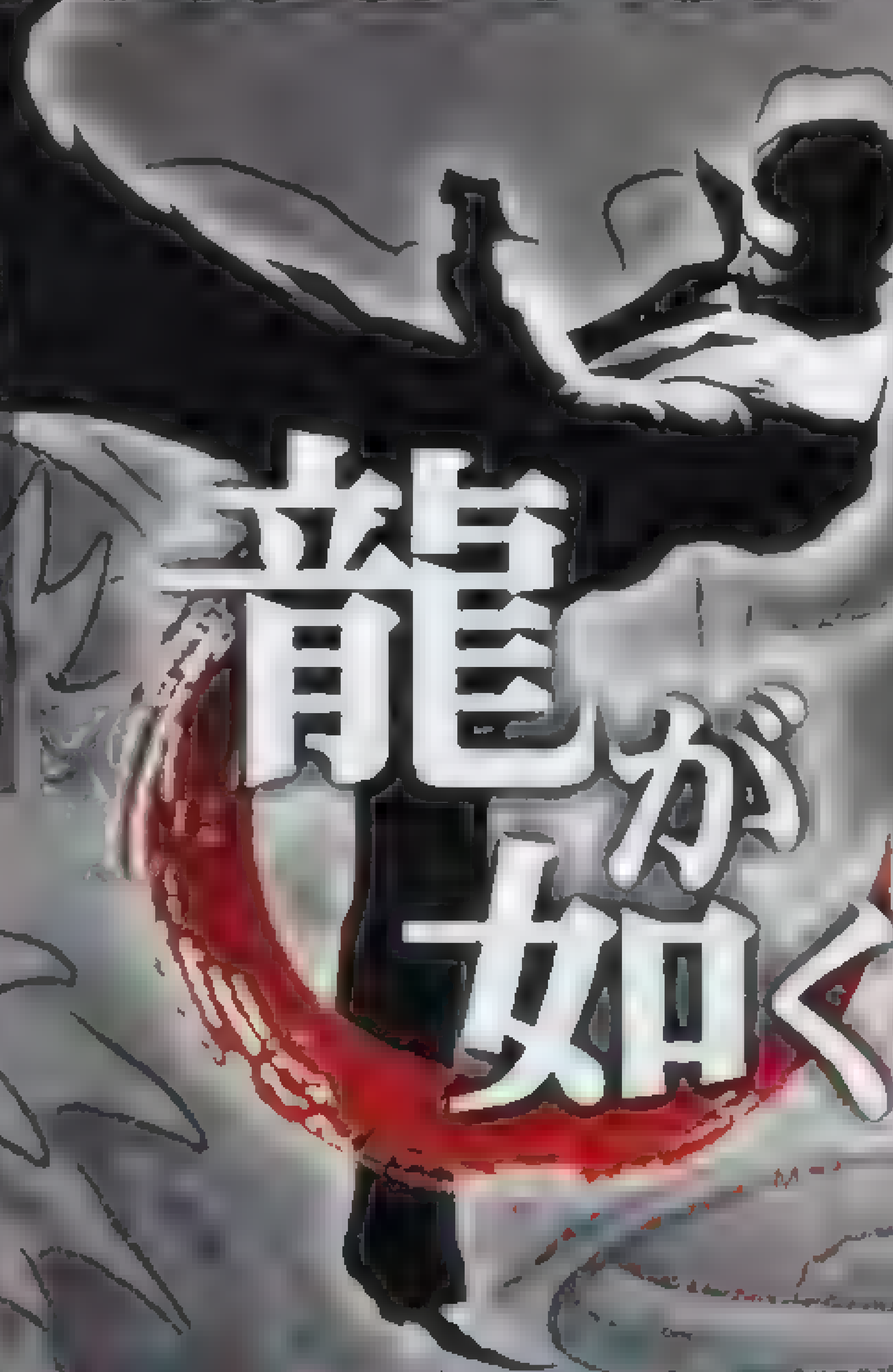
献给那些曾玩过太多游戏，但仍热爱游戏的大人们！

如龙　SEGA　A·AVG
PS2

文 SOUL



热爱SEGA的玩家对近年来SEGA的表现不太满意吧？是啊，SEGA所开发的新作显然越来越少了……如今，SEGA终于在8月底公布了这款号称"SEGA浑身一击"的新作，同时，9月初的街机展上，SEGA也是一口气公布了数款大作，看来SEGA准备发飙了……那么究竟《如龙》是一款什么样的作品呢？它是不是能为SEGA在家用游戏业的复苏带来新的希望？让我们往下看。



名越稔洋制作3年时间的作品

本作是SEGA知名制作人名越稔洋已经制作了长达3年时间的作品，同时也是SEGA又一款寄予重望的作品。为此，SEGA为本作的公开特地举行了一个"制作发表会"。SEGA举行发表会的地点是在东京的歌舞伎町，这是日本乃至亚洲最有名的成人区，SEGA由此来表达本作准备制作一款面向成人的游戏的用心。

发表会上，SEGA家用游戏部的部长冈村秀树说到："这是准备投入一年来自成的SEGA代表作，而且也是制作组方面决不向公司方面做出任何妥协的作品。本作不但画面素质极高，而且内容丰富，游戏时间相当长，从这一点上来说可是很超值的。"



▲惊人的游戏画面，这么多NPC让人怀疑这是不是PS2级别的游戏画面

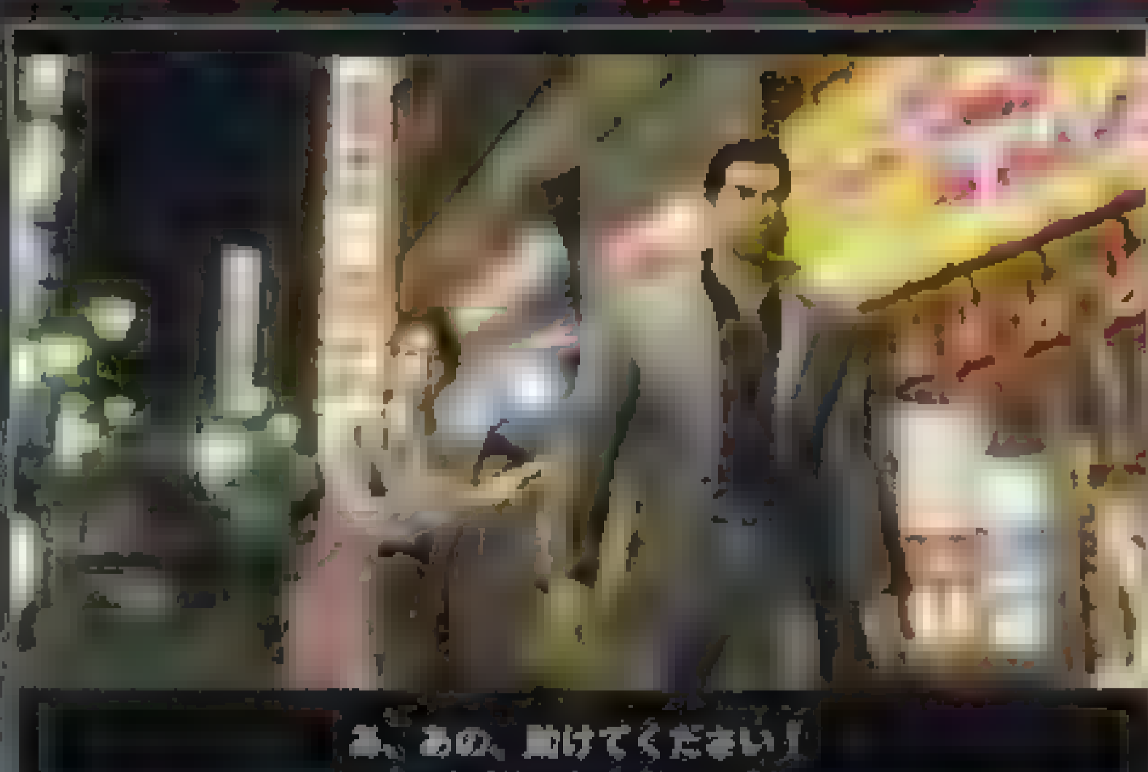
名越稔洋在会上表示："从书到漫画再到电影，这些都是'表现式娱乐'，而游戏则是目前为人类最高形态的表现式娱乐。现在可能很多人只是把游戏作为单纯的娱乐而已，但我认为游戏真实具有很多能力，我们可以为游戏加入各种感情。"



名越稔洋

1989年进入SEGA公司，在传奇制作人铃木裕旗下的知名部门AM2工作，他曾作为CG设计师制作了《梦游美国》及《Spikeout》等作。目前他是SEGA开发部的副部长，近年的作品包括"《超级猴球》系列"以及《F-ZERO GX/AX》。

《横行霸道》之现代日本版？



▲在街道上会遇到不同的人，……就会引发故事



▲什么东西都可以拿起来充当武器，典型的街头格斗术

基本上《如龙》是一款很有些类似于在欧美红到发紫的《横行霸道》那样的游戏。首先《如龙》中也构造了一个虚拟城市（即神室町），主人公可以在这个城市中自由行动，而城市中的许多设备是可以在游戏中实际起作用的，比如在百货店中买道具、在饭店中吃饭回复体力、在柏青哥（日本成人的最爱）店娱乐等。主人公也可以和城市里不同的人交流，然后引发各种小故事。另外，从目前公布的游戏画面来看，神室町似乎是以东京的歌舞伎町为原型创造的。

故事背景设定既然具有黑帮性质，那么打斗就是难免的。名越表示游戏中打斗的操作将会很简单易懂，但却可以让玩家很容易就得到爽快感，而打斗时，主人公还可以操起周围你所能看到的所有东西作为武器。本作中主角的能力是可以成长的，通过不断的打斗，主人公就会获得经验值，然后升级，并领悟到新的攻击方式。

©SEGA, 2005

以表现人性为主题的故事



故事发生在现代，一个欲望和暴力混杂的城市——神室町。主人公是一位为了挚友、为了爱人而背负着"弑父母"污名的男人，他就是曾被称为"堂岛之龙"的传说中的桐生一马。

10年后，在命运的捉弄下，他又回到了神室町，然而这里等待他的是对他恨之入骨的原组织以及危险的陷阱。神秘事件一件接一件地发生在这个孤独的男人身上……这在这时，他遇到了"身价100亿日元"的女孩，为了这位女孩、为了找到那个逃避过去的自己，他决定誓死一战……接下来，两人将领悟人生的真谛。

本作的故事是由日本著名小说家驰星周监修的，其代表作是《不夜城》。驰星周原名坂东龄人，后因喜欢周星驰的电影而将笔名改为驰星周。



我们已经有很长时间都没有向大家送上关于X360的期待作——《死或生4》的相关资料了，作为补偿，我们就第一时间为广大FANS带来其中两位角色的最新服装以及制作精细的场景介绍，等了这么长时间的你没有理由错过吧！



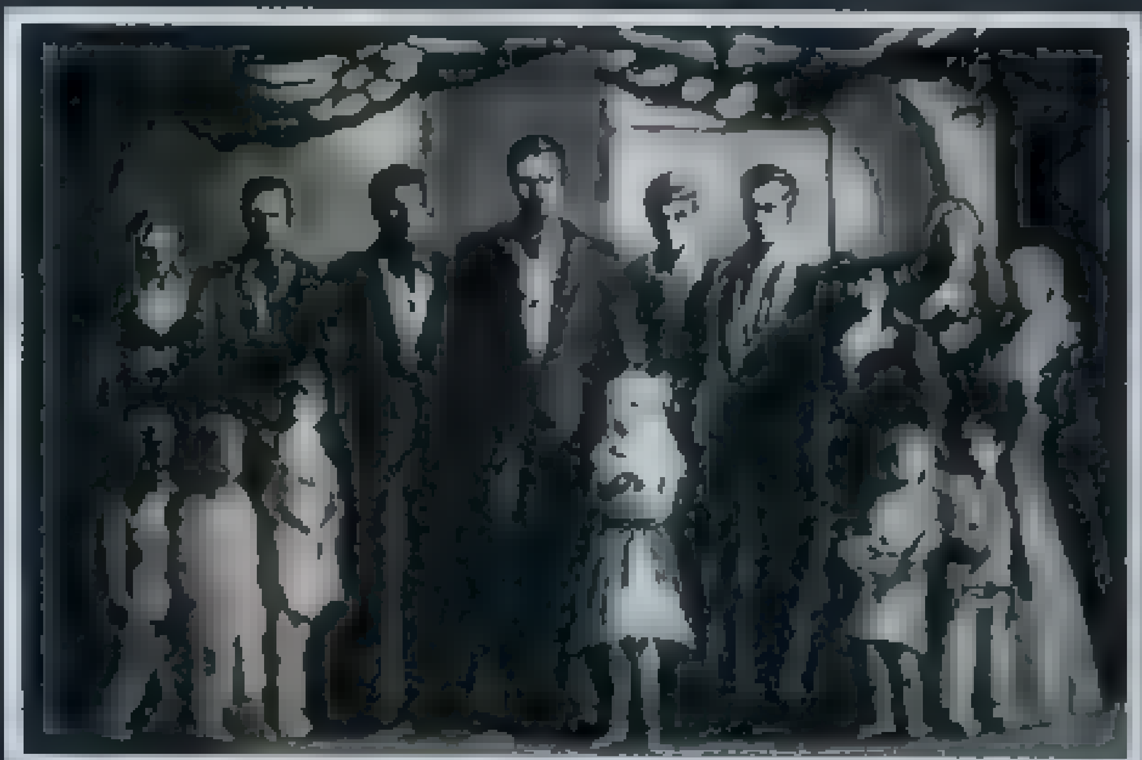
DEAD OR ALIVE 4

死或生4　Tecmo Team NINJA　FTG
X360

文 沙罗

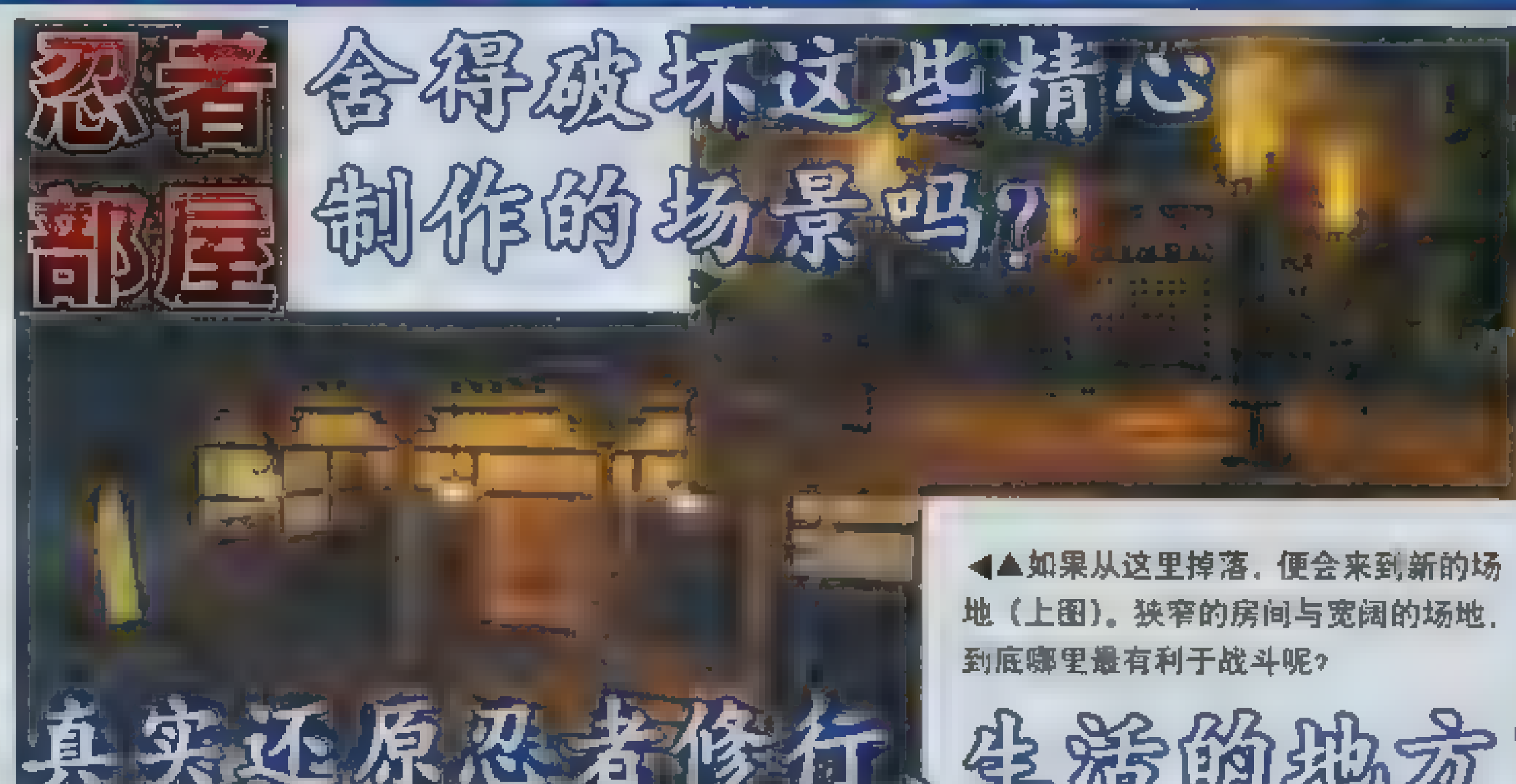
隐藏在照片中的故事

道格拉斯是世界首屈一指的综合型企业"DOATEC"的创始人。为他英俊的外表、做人的成绩而倾倒的女人一共有8位，她们是歌嘉迪、爱涅、玛利亚、伊沙贝拉、美夜子以及爱娜斯塔西娅，其中只有玛利亚（有人认为这8人中道格拉斯真正深爱的就是玛利亚）生下了一个女孩（也就是海莲娜）并在法国抚养。位于照片正中的那名男子就是曾经显赫一时的道格拉斯，紧挨着他的就是年幼的海莲娜（从这张照片中可以看出她当时的地位）。站在他两旁的男子应该就是当年协助他打拼天下的助手，然而如今反道格拉斯派系的领导者也许就是他们其中的一员。



令人叹为观止的场景塑造

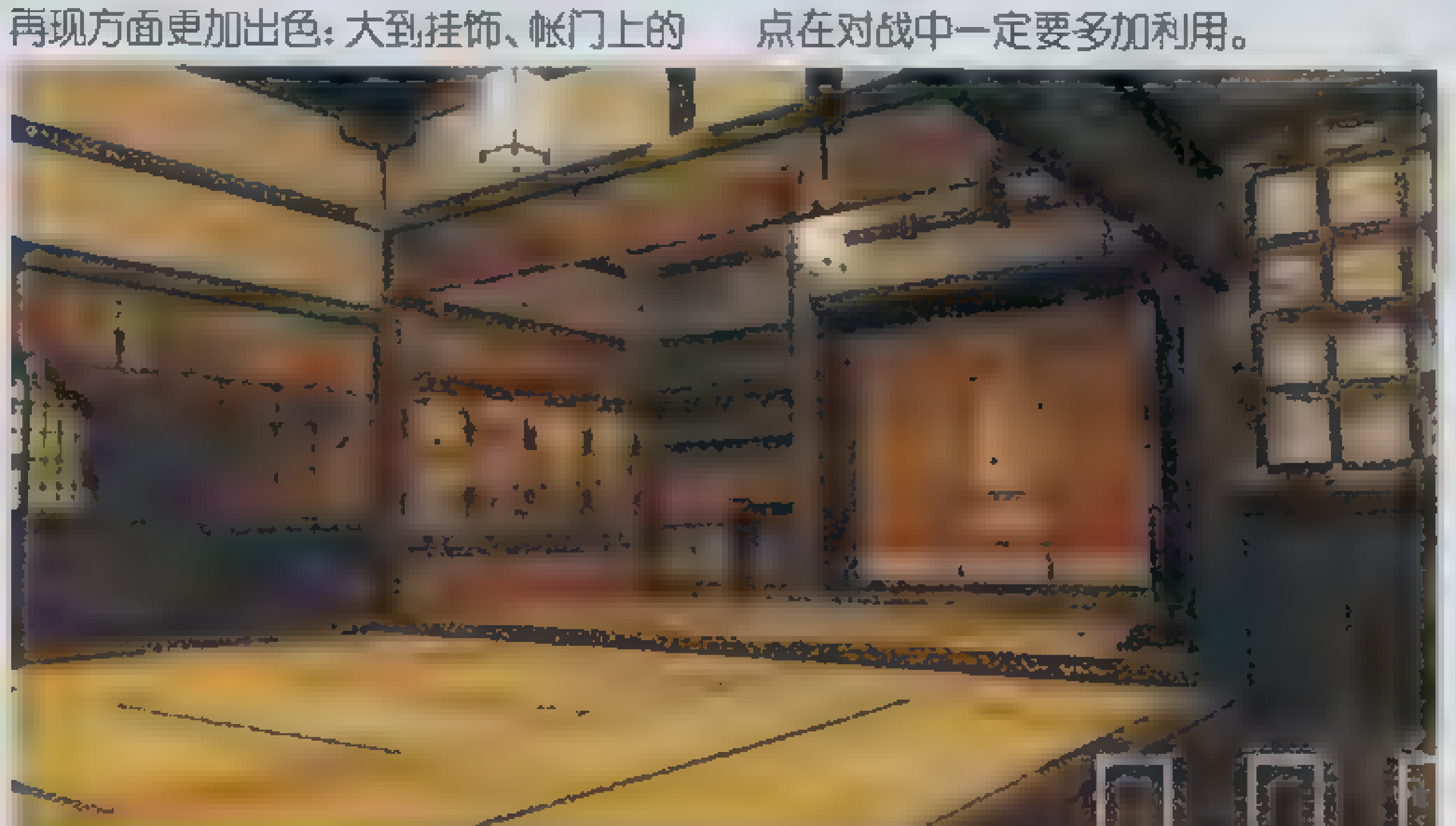
忍者部屋　舍得破坏这些精心制作的场景吗？



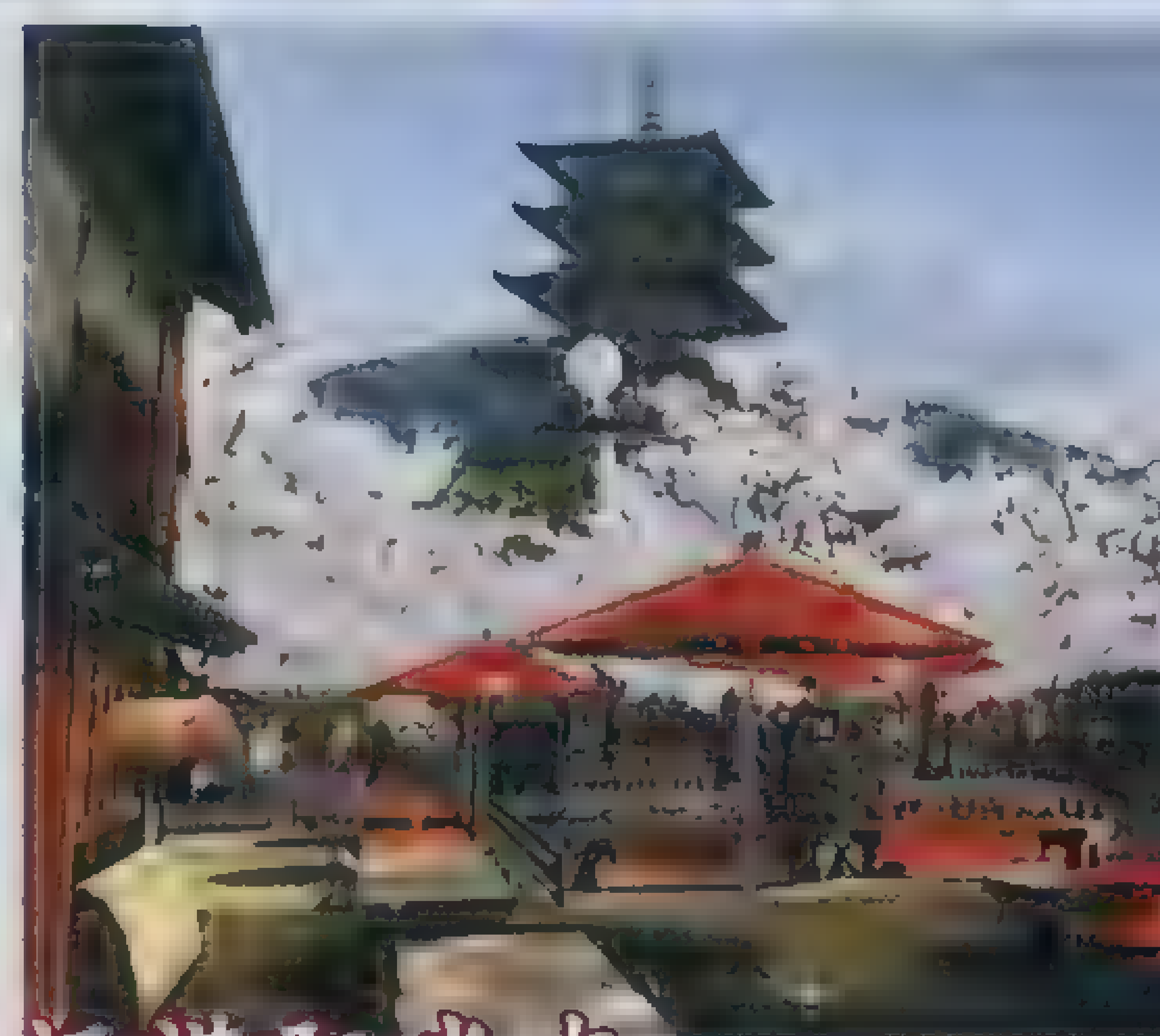
◀▲如果从这里掉落，便会来到新的场地（上图）。狭窄的房间与宽阔的场地，到底哪里最有利于战斗呢？

真实还原忍者修行、生活的地方！

既然是忍者们的根据地，自然整幢建筑的建筑风格以及房间内的布局摆设都体现着日本古建筑所独有的韵味。与系列以往的作品相比，本作在对细节的再现方面更加出色：大到挂饰、帐门上的图案，小到廊壁上的雕花，无不精细地展现在玩家眼前。在这里，体现空间结构美感的各种陈设、帐门、梁柱都可以被破坏，而墙壁以及天花板都存在判定，这一点在对战中一定要多加利用。



▲通过强大的机能制造出如现实般的场景。



洒满阳光与花瓣的庭院



▲利用[illegible]表现京都的风韵

©TECMO.LTD,Team NINJA 2005

www.plumbook.cn

似曾相识的摔交手

华丽舒展的墨西哥旋风！



Tina 的好友，谜之摔交手，使用招式为以华丽的高空技为特征的墨西哥摔跤流派——LUCHA LIBRE（原为此流派创始人的名称）。虽然官方目前还没有正式公布这名角色的详细资料，但从她的发型、脸型以及棕色的皮肤来看，相信很多FANS都已经得出了结论。今年冬天这股墨西哥旋风必将在游戏中刮起。

▼皮质材料所独有的反光、路面积水中的倒影……这些都在证明着机能方面的优势。





人气女主角再添新造型！

雾幻天神流的真正实力！

作为系列的女主角，霞的受欢迎程度自然是毋庸质疑的。本次官方就公布了一款她的新服装，相对于"公主装"、"忍者装"新服装仍然走的是休闲系列，不知道那条围巾会不会在战斗中掉下来……另外霞的不少招式都进行了一定程度的调整与改变，相信在上手后会有全新的感觉。



▲不仅在招式性能方面进行了调整，角色的架势以及动作也能看出变化。



◀改进之后的霞将会更加引人注目！



京都



牛车、灯笼、竹伞……这些充满古韵的东西将京都的和谐与平和衬托得恰到好处。既然被日本人称为"花都"，漫开的樱花自然是必不可少。这些飞舞的粉红花瓣除了营造"落樱缤纷"的效果外，多少也对机能进行着炫耀。

这些标准的日式建筑，平实中显露出奢华。





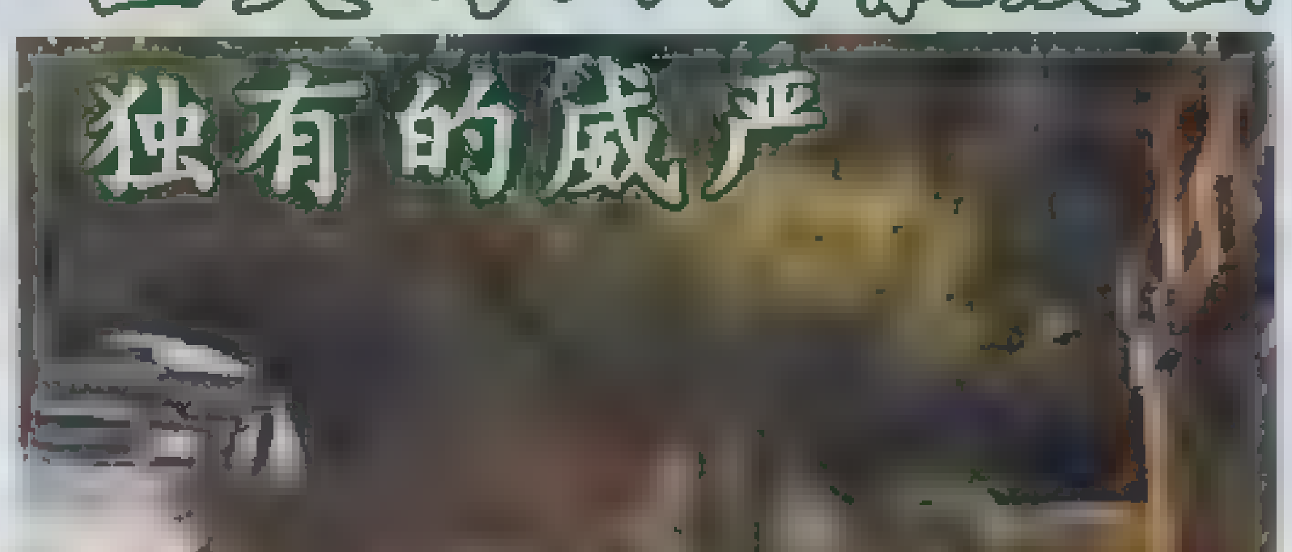
◀位于洒满阳光与花瓣的庭院下方的河道水并不深，看过以前宣传演示的读者应该都知道这里也将成为战斗的场地。

猴山



巨大的山门散发出独有的威严

在中国的泰山，有一座寺院中居住着大量的猴子，而在多年之后整座寺院已经被这些身手灵活的家伙们占据。以这里为场地战斗时会不会受到猴子们的干扰呢？



荒废的寺院，往日的辉煌依稀可见



◀可以看到阶梯分为两段，如果从上面滚下来一定会很惨。下方的大殿是可以进入的。

www.pluradbook.cn



文 星夜

《炽焰帝国：十字军东征》是刚起步不久的韩国电视游戏业的一个重要里程碑。去年发售的这款融合了即时战略、动作游戏以及RPG元素的Xbox游戏让欧美玩家见识了韩国游戏厂商的实力，也因此获得了2004年韩国游戏业的最高殊荣“2004大韩民国游戏大奖”的大总统奖。如今Phantagram已经成为微软的忠实盟友，在他们的X360大作《九十九夜》之前，玩家将可以通过《炽焰帝国：英雄》再次感受魔幻世界的壮阔战争。

为了保护他们的国土，

炽焰帝国：英雄	Microsoft Phantagram	SLG
Xbox		

“第三次英雄大战”



“远古之心”，来自远古的圣物，传说拥有它就将获得统治世界的力量。在漫长的历史中，围绕远古之心而爆发的战争绵延不绝。有人想要获得远古之心征服世界，有人想要封印它的力量让世界得以安宁。

第二次英雄大战50年后，人类联盟与黑暗军团正努力重建被战火摧残的领土，柏希……纶和海科特之间暂时形成了势力平衡。

柏希亚世界七英雄



西瑞斯 Cirith

夜精灵女战士，有着狐媚之美

……远古之心……这次她却失败了……她遇到了妹妹所在的……后来她又……远古之心……



尤鲁库巴 Urukubarr

哥扎尼克部落的酋长，海科特最强的战士。

尤鲁库巴是海科特最强壮最贤明的酋长，也是海科特英雄们灵魂栖息之地“龙冢”的守护者。在第一次英雄大战后海科特迎来了短暂的和平，如今却面临维纶王国的“侵袭”。



莱茵哈特 Leinhart

维纶王国的年轻王子，一位半吸血鬼

维纶王国势力稳定后……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无名英雄们奋起反击，他们的事迹将永世流传！



▲本作的战役规模十分宏大，最多会有3000个单位投入战斗，同屏会显示200多个单位

亲自谱写七英雄的史诗

围绕7名英雄的剧情，本作的单人游戏模式共有60个任务，通关之后还将出现隐藏人物。总体游戏时间约为60小时。与前作一样，战前部分，你可以在城堡里进行队伍安排。游戏中共有40多类兵种，你可以为每个小队指派队长，并赋予各个队伍不同的能力。战斗过程中会获得经验值，以此实现队伍的升级。你还可以用金钱购买武器、防具和道具。

不少玩家抱怨前作中战斗时镜头拉得太近，无法感受战场的整体状况。而本作中引入了全新的镜头视角，会有高处俯视的视点，呈现出魔幻战争的宏伟壮阔感。与前作相比，本作的战略成分更为突出，并且环境对于战斗有很大的影响，因而玩家就更要注意战场的全局。

三种线上魔幻战争

本作共有三种多人游戏模式：军队战、英雄战和协作模式，玩家可以通过系统联机或者Xbox Live进行战斗。军队战模式与前作的冲突模式相似，而英雄战斗模式则是英雄们在没有军队的情况下进行单挑。本作支持6名玩家以Xbox Live进行网络多人游戏。本作将会提供7种语言，包括英语和韩语，音乐采用重金属风格，由韩国知名重金属乐队“[illegible]rash”演奏。

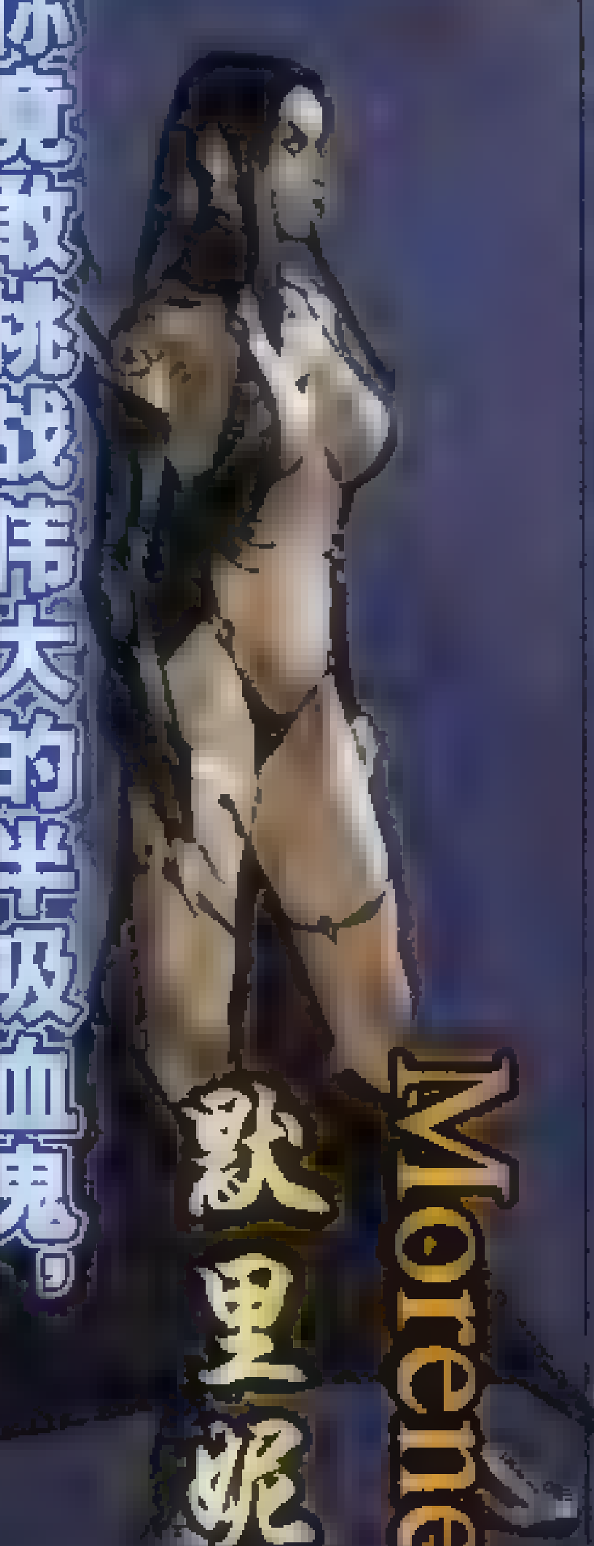


▲既然副标题为英雄，英雄在战场上的作用自然更加突出，英雄们的战斗无论是破坏力和表演性都会大幅提升



拥有无上美丽而凶残成性的半吸血鬼

半吸血鬼的血统让她有着难以形容的美丽，然而她却能在眨眼间结束一条生命，她将敌人肢体撕碎的声音能令所有人胆寒。她被派往伊克里提亚的边境监视被精灵叛军“凯迪斯”的一举一动。



你竟敢挑战伟大的半吸血鬼，让我为你卑怯的生命划上句号！

默里妮 Morene



为了西伦艾登的荣誉！多带两桶啤酒过来！

鲁珀特 Rupert

大脑简单的西伦艾登军官，笑声豪迈，力大无穷

西伦艾登的十字军被雷格尼尔击败，退回了首都。为了化解这场危机，西伦艾登国王决定派出一个信使到国外寻求支援。经过连年战争，西伦艾登的军队里军官奇缺，除了鲁珀特之外没有人能够胜任这一艰巨任务。

冰冷的钢铁头盔下藏着一张美丽的脸

美卡布罗萨战争5年前，为了扩张国土，维伦王国侵入了精灵族的行政省“埃林”。在西伦艾登王国的支援下，埃林终于躲过一劫，然而它的覆灭只是早晚的事。伊克莱西亚王国看准了这个机会想要吞并埃林。伊克莱西亚的军队统帅艾伦背负着国王的使命开始进军埃林。



原罪诞生自「无知」

艾伦 Ellen



奉我主之意！

沃尔特 Walter

埃米萨里斯的统帅，神之旨意的使者

沃尔特获得了神的谕旨摧毁“远古之心”，他将尽一切所能完成神意。然而最大的障碍竟来自最意想不到的地方，沃尔特遇到了一切……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

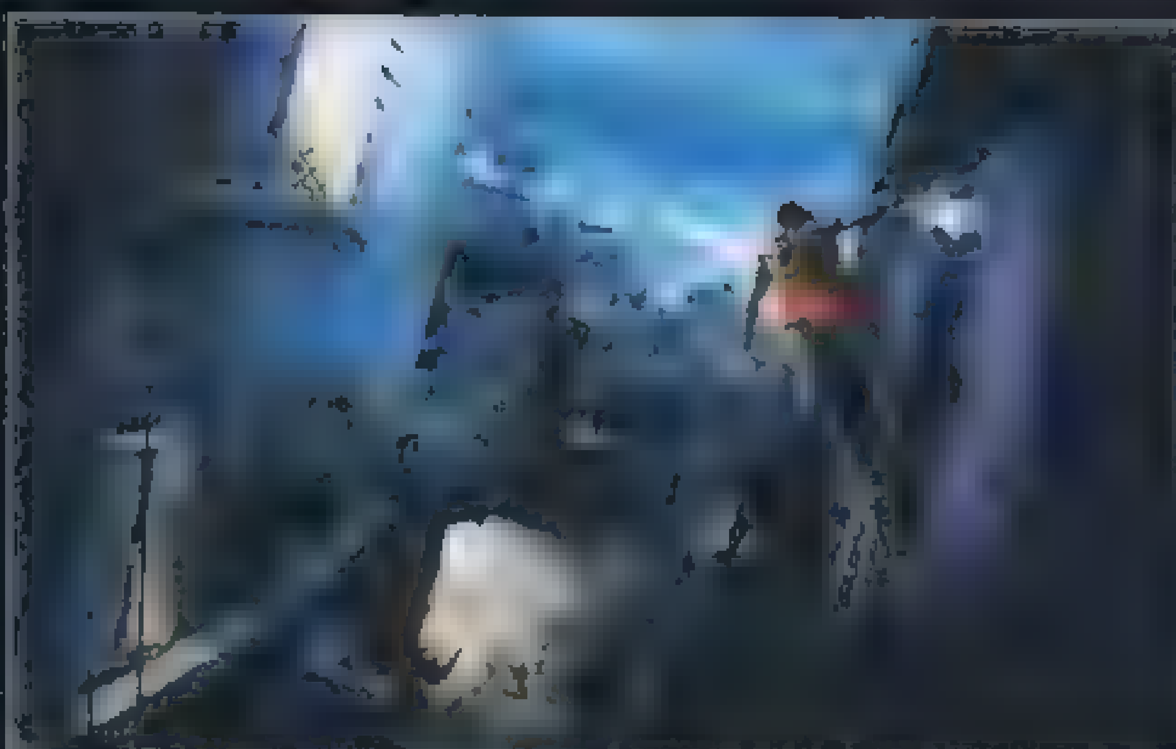
Prince of Persia 3

文 阿迪

波斯王子3	Ubisoft	ACT
多机种 Prince of Persia 3	2005年12月1日	美版
以上为PS2版本 [illegible] Xbox NGC [illegible] 16岁以上		

根据较早前的《世界新闻》公布的调查结果显示，在16～24岁的英国年轻人中，88%的人认为威廉王子是他们心中最受欢迎的王子。但是如果在我们游戏玩家中展开这一项调查的话，最受欢迎的王子一定不会是英国王室的威廉王子。这一项殊荣绝对是属于他的，他是一位勇敢的武者，他是一位神秘的王子。一般来说，根据他所来自的国度，我们都称呼他为“波斯王子”。

两个波斯王子



■同一角色多种战斗形态的设定已被游戏系用，但是本作出众的剧情定然会使这一设定的涵义与众不同

黑暗波斯王子诞生了，这不是简单的精神人格分裂，而是来自内心的侵蚀。时之砂虽然拥有转换时空的神奇能力，但是它所带来的负面效果也是非常严重的，在系列的第三作《波斯王子3》中，当负面力量达到极致时终于开始侵蚀王子的内心。

波斯刀法“速杀”



◀速杀(Speed Kill System)是本作的创新战斗系统，[illegible]快[illegible]王子的[illegible]果中将敌人一击KO。

王子归来



光与暗的传说

再现世界七大奇迹

作为砂之三部曲的收官之作，一个拥有悠久传说的传奇城市，巴比伦有着非常浓郁的中东色彩，比如连绵不断的屋顶、狭窄细长的街道等等。由奥利弗·莱昂纳迪(Olivier Leonardi)领导的本作美工小组肩负着重现这座传奇古城的任务，他们专程前往埃及的开罗(Cairo)、摩洛哥的马拉喀什(Marrakech)的阿拉伯人聚居区和卡萨布兰卡(Casablanca)就地取材，从当地的城市色彩、质地纹理、建筑结构去全面汲取创作灵感。

而作为《波斯王子3》中最重要的建筑——巴别塔(Tower of Babel)，美工小组决定将旧有的概念完全推倒重来，也就是将欧洲艺术家们在16世纪绘制的，人们已达成共识的巴别塔形象推翻再来。游戏中的巴别塔其实分为两个部分，第一部分的灵感源自于树皮；第二部分多由平台屋顶构成，包括许多王室的房间，当然还少不了的就是人尽皆知的世界七大奇迹之一——巴比伦空中花园(Hanging Gardens)。站在光彩照人的空中花园里可以像君王一样俯瞰整个巴比伦城，真是非常期待游戏中的这一幕。



■《旧约圣经·创世纪》中的巴别塔将在《波斯王子3》得到全新的展现。

古巴比伦遗址



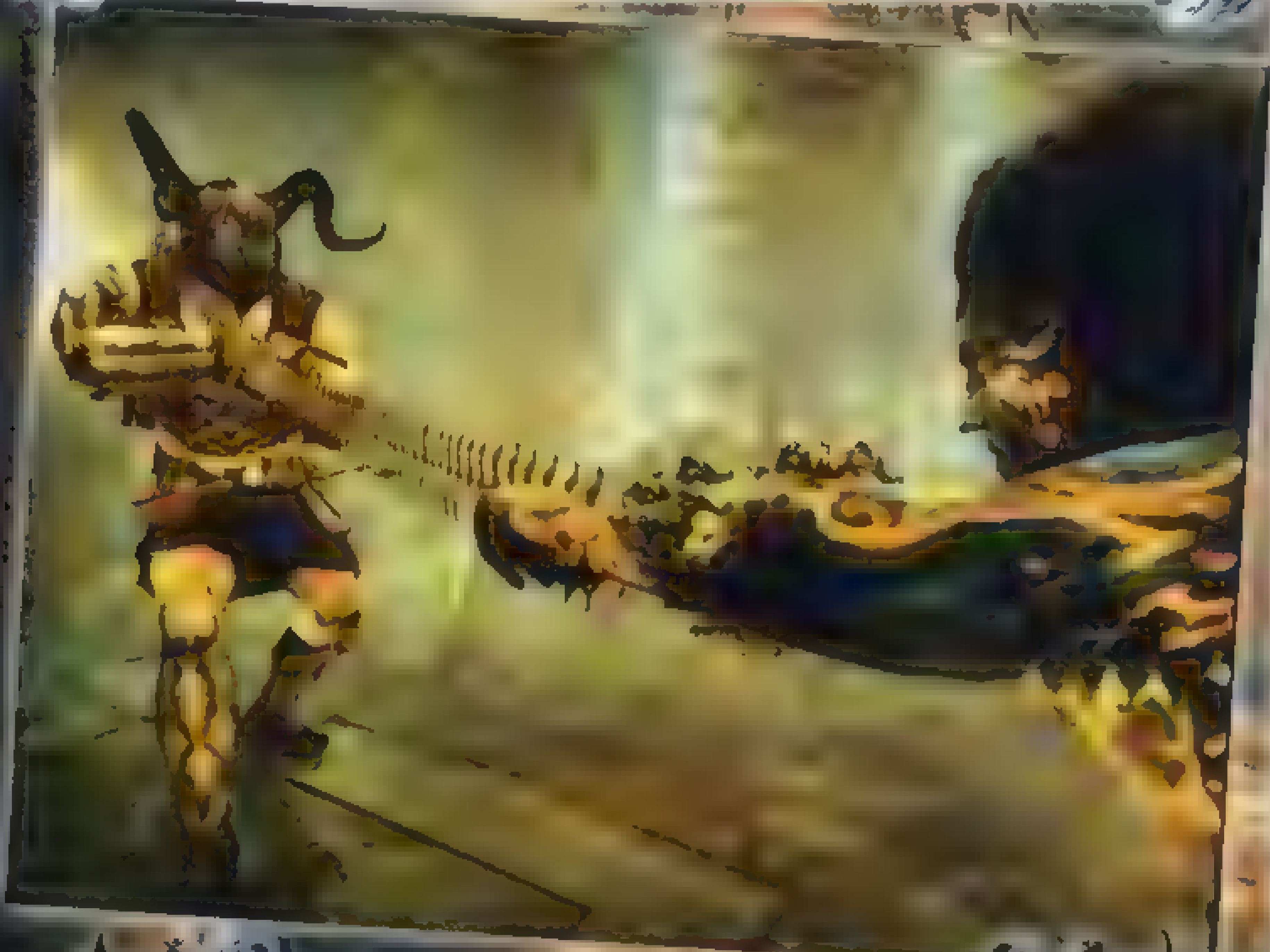
◀在《旧约圣经·创世纪》第[illegible]章中记载了上帝担心人们同心协力建造通天之塔——巴别塔，于是上帝故意改变人们的语言，让他们各自使用不同的语种和方言，最后由于沟通协调不利而造塔失败的故事。

©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on [illegible] Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. [illegible]
www.plumbook.cn

谁是黑暗王子

残忍、无情、自私、狡猾、不计后果，黑暗王子是波斯王子所有心理阴暗面的化身。但是，他仍旧是波斯王子，黑暗王子的所有一切都是源自于波斯王子。在很久很久以前，黑暗王子可能还只是一个站在王子肩膀上的小小恶魔，但是时之砂改变了一切，黑暗王子终于从他的灵魂深处被释放出来了……

时之砂的侵蚀是巨大而痛苦的，波斯王子不得不集中所有的精神力量来抵御这来自灵魂深处的扩散。但是每当波斯王子失去对自己的精神力量控制时，时之砂的侵蚀就会占领他越来越多的身体，一步步地腐蚀他，最后令波斯王子变成一个完完全全的时之砂怪物。黑暗王子从很久以前就在我们的英雄身边，但他只是静静地呆在一个角落里等待时机的降临……





黑暗王子的目的是什么


黑暗王子被仇恨和贪婪所驱使，他迫切地希望能够手刃夺去他的祖国巴比伦和王座的神秘敌人。但他的真正目的只是仅此而已吗？至少他是那么对波斯王子说的。

黑暗王子的战斗方式

在战斗中，黑暗王子会频繁地使用匕首链(Jaggertal)。这是只有黑暗王子才拥有的个性武器，匕首链是一件强力的中距离武器，有了它，黑暗王子才能上演魄力壮观的战斗场面。而在接近战时，黑暗王子也会使用波斯王子的时之匕首。黑暗王子的连击系统是建立在前代《武者之心》的3"F"系统上的，即Free Form Fighting System，一个能够自由组合键位发挥玩家创造力的战斗系统。但是，这并不是换汤不换药、原样照搬的，在《波斯王子3》中的3" "战斗系统会根据黑暗王子来量身定作。黑暗王子同样也能使用本作的新系统"速杀"(Speed Kill System)，但是他的动作将比波斯王子更加残忍、狂暴、兽性。与此同时，黑暗王子的匕首链并不仅仅是一件致命的战斗武器，黑暗王子还可以利用这条锁链到达游戏中一些波斯王子无法企及的神秘区域。



▲当[illegible]之矢更强大的冲击时，[illegible]波斯王子就会失去精神控制力而转化为黑暗王子，如果想要恢复正常状态的话就必须找到生命之水。[illegible]系列初代中[illegible]国王马哈拉加的女儿法拉将会在本作登场，[illegible]该消息是由本作的编剧Corey May所透露


[illegible]手中的匕首链就像蜘蛛侠的蛛丝一样

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 纱迦

戦神 いくさがみ



动作游戏能够给玩家带来各种各样的爽快感，时下最流行的就是将万千来犯之敌一扫而空的那种爽快感，而《战神》便是一款彻底追求这种感觉的游戏。游戏的时代背景是日本战国时期，每场战役中敌我双方出场兵力合计超过65535人，玩家的连击数也可以轻易突破1万连击！而且厂商还宣称游戏不会有画面延迟的问题，这实在是太惊人了！《战神》真的是PS2上的游戏么？

战神	元气	ACT
PS2	2005年11月24日	

注：今年SCE在欧美地区推出过一款名为《GOD OF WAR》的PS2游戏，本刊亦译作《战神》，请读者不要将两者混为一谈。



故事梗概

公元1543年，在小小的日本列岛上，数十路大名正在为夺取霸权而杀得不可开交。突然在武田信玄治理的信州出现了大量的魔物，并迅速扩展到全日本。就在此时，两名自称是战神建御名方命的使者的人出现在尾张的大名织田信长旗下。一场人魔大战由此展开……

八坂葵



本作的女主人公。她是建御名方命神社的巫女，总是和犬神一起行动，走遍全日本斩妖除怪。虽然身为女性，但战斗力不下于犬神。

作战人数可达65535

敌人！敌人！如潮水般涌来的敌人！

65535位敌人是一个什么样的概念？看过这些图片后你应该心中有数了。什么"敌人像蚂蚁一样"、"满山遍野都是敌人"……总之怎么形容都不过分。这么多敌人一起进攻时，那声势可真是吓人，简直比一些历史片还要夸张。



▲这是在以往的动作游戏中看不到的场面，乍一看还以为是即时战略游戏呢！



◀数万敌人一起射箭的壮观场面，这简直比张艺谋的《英雄》还英雄！

当然，65535这个数字中还包括了我方部队。不过敌人在数量上有着绝对的优势，每支我方部队最多也不超过1000人。但是在战场上和友军的配合也是相当讲究的，只是目前还没有这方面的情报。（不会是要我们去保护他们吧？）

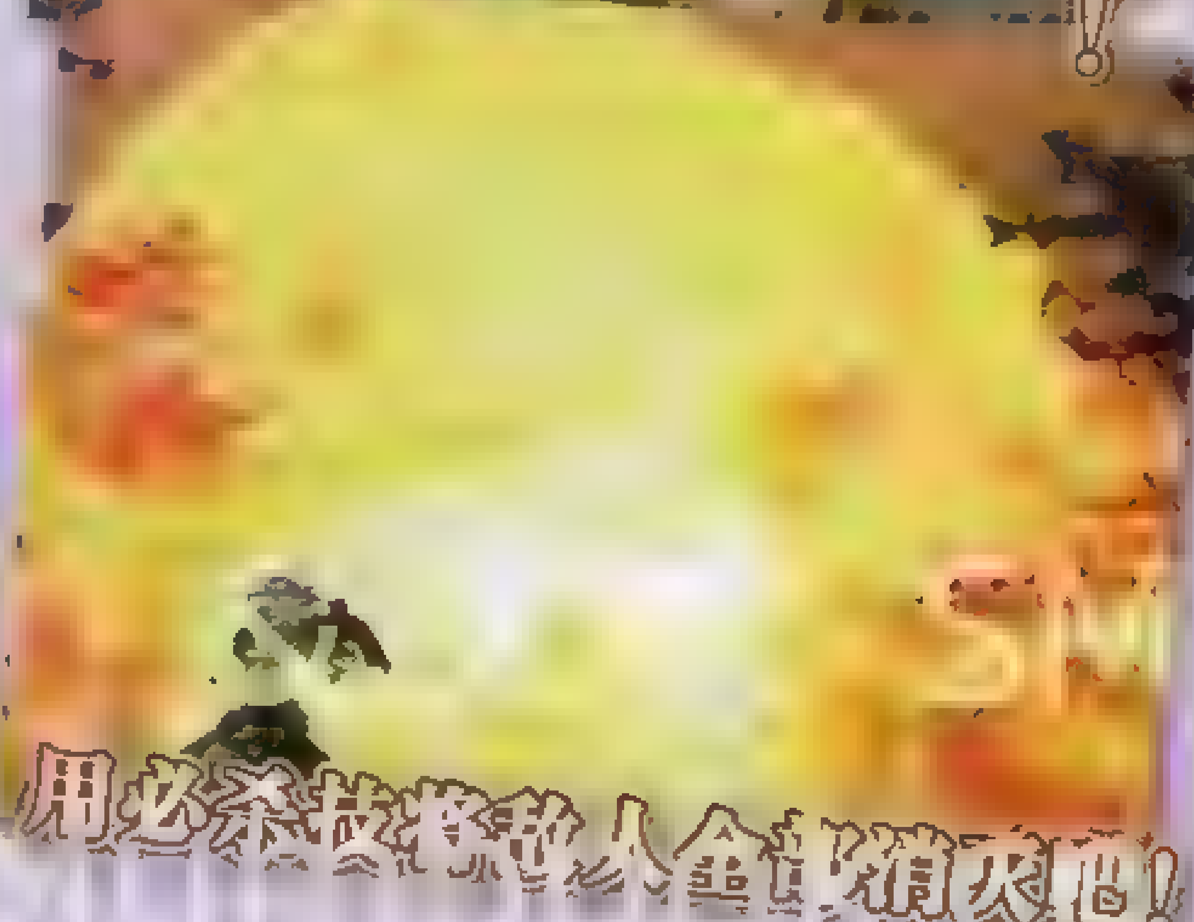
10000连击不费吹灰之力

在本作中，几分钟内打倒数千只魔物根本就是家常便饭。而且玩家还可以用各种各样的攻击手段，连续扫荡敌人形成连击。因为敌人实在是太多了，所以连击数很快就能飙升到数千段，只要注意别受伤，连击数突破1万实在轻松。

一旦被数量庞大的敌人包围，就算是武艺高强的犬神也有可能败北。此时就要使出威力强大的必杀技，一口气打倒大范围内的魔物。必杀技发动时画面超炫，而且还可以轻松获得很高的连击数，目前已知犬神有一招爆炎术。



三千魔斩瞬间达成！



用必杀技将敌人全部消灭吧！

犬神



本作的男主人公。他以建御名方命使者的身分出现，一直在神社受民众祭祀。为了讨伐并封印肆虐日本的魔物，犬神开始采取行动。

史实战场

本作的游戏舞台包含了各种各样的地形，所以玩家也必须根据状态来制定策略。在游戏中同样会出现诸如"桶狭间之战"、"川中岛之战"这样的著名史实战役，不过魔物会从中作梗，看来本作也并非完全脱离史实，希望能够尽快为大家带来最新的情报。

© 2005 GENKI

文 胜负师

从完美迈向更完美！《铁拳5》新作今冬登场

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

可能《铁拳5》玩家尚未从"5.1版"相关消息的兴奋中冷却下来，这回的日本街机大展，南梦宫没有给FANS更多消化和喘息的机会，极速公布了"《铁拳5》系列"的新成员——《TEKKEN 5 DARK RESURRECTION》。因为游戏名厂商尚未最终确定，所以本作暂译为《铁拳5 暗之复苏》。从近期的日本街机排行榜来看，《铁拳5》已经在很长时间内占据榜首，南梦宫急于公布新作也应该是为了延续《铁拳5》的品牌人气。而从当前公布的情报来看，《暗之复苏》也的确比较有诚意，让我一起来看看这个加强版中有哪些全新要素吧！

铁拳5 暗之复苏（暂名）	Namco	FTG	
ARC	TEKKEN 5 DARK RESURRECTION	2005年12月	[illegible]

新道具大幅增加！旧磁卡资料继承！

看到右边这些角色的新造型了吗？这只是新增道具中的冰山一角。本次换装系统将大幅强化，在扩展道具种类的同时还会增加可选择的颜色。而PS2版《铁拳5》中著名画师绘制的特殊服装也将收录其中。《暗之复苏》在个人磁卡资料方面完全继承先前的两个版本，照顾不少长期支持《铁拳5》的街机铁杆，这一点应该是值得肯定的。



场地数量达到原来的2倍以上！

本作中值得关注的一大亮点是场地的数量大幅增加，而且这种增加在设计上十分巧妙，具备一定的创意。除了纯粹的新场景外，几乎所有的老场地都增加了一个不同时间段的版本。当然，同一场地的新版本并不仅仅是调节一下亮度，原来晚上的场景变成白天版本后可以看到场地中更多的细节，而白天场景变成夜晚版后也会增添原来场地中的一些要素，来增添夜幕下的气氛。下面就一起来欣赏其中几个比较有代表性的场景吧。





新角色醒目！角色总数高达34名！

《铁拳5》的角色已经达到了空前的31人，而在《暗之复苏》中还会增加2个新角色，以及1个新BOSS。新BOSS的情况尚未公开，让我们先来看看两名个性十足的新角色吧！

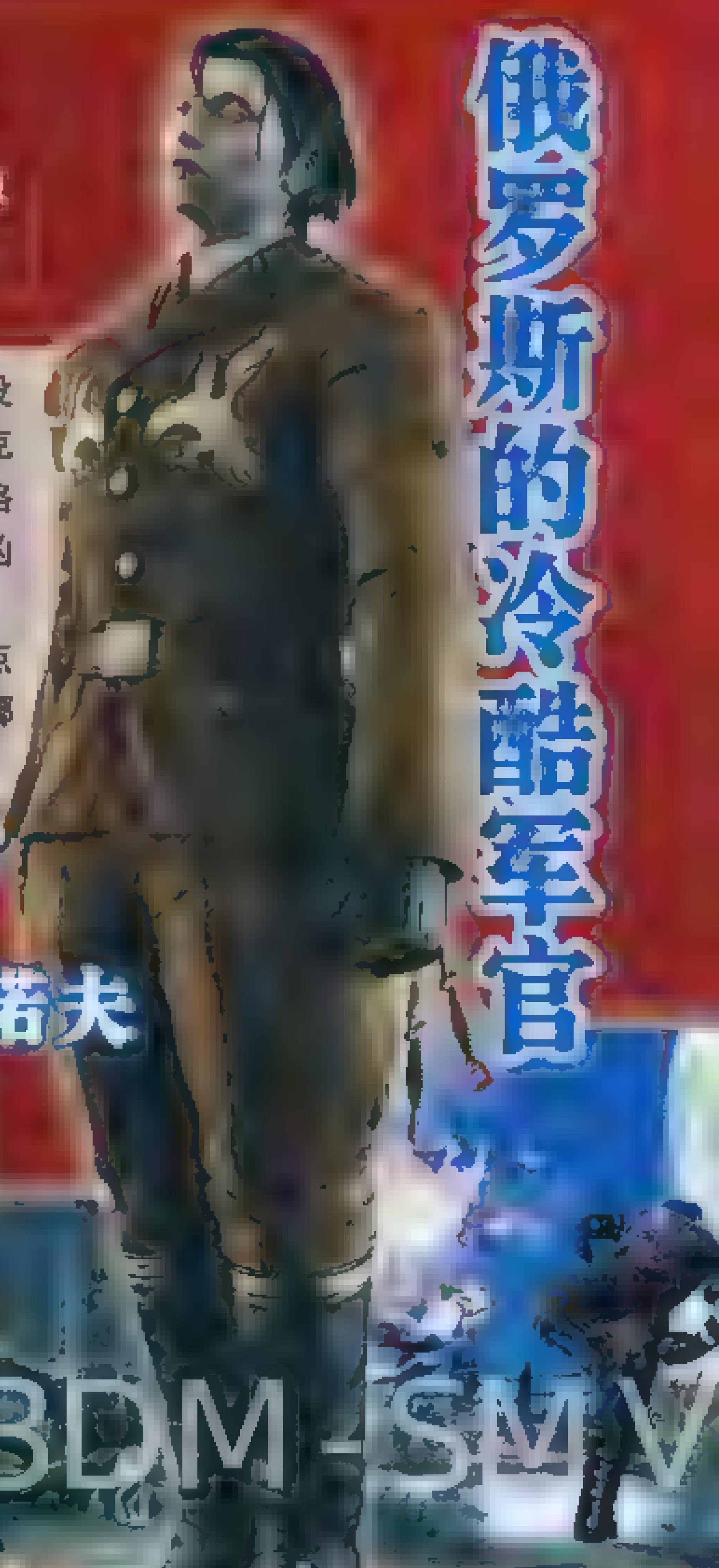
摩纳哥的娇艳公主 LILI 莉莉





本名艾米莉，是一位来自摩纳哥的女性格斗家，有着《铁拳》角色中少有的娇艳气质，金发碧眼、整齐的留海与蕾丝服饰异常迷人。武术流派官方设定为"街头格斗"，有比较随意的我流风格。从展会试玩情况来看，莉莉的招式以脚技为主，动作华丽而幽雅，甚至有些像跳芭蕾，应该是一个比较容易上手的角色。

俄罗斯的冷酷军官 DRAGUNOV 德拉贡诺夫



被称之为"最终人间兵器"的德拉贡诺夫几乎没有活人的气息，相貌和装束上似乎参考了迈克尔·杰克逊的经典造型。他使用的是特种兵格斗术，可以将身体的每一部分都变成杀人的凶器，让人怀疑他是否与布莱恩一样是人造人。看过德拉贡诺夫的演示后，觉得他的招式特点不太鲜明，但可以使用返技，投技偏向于尼娜的骨法，可能是一名综合型的角色。



▲德拉贡诺夫的……有点像老鹰的……

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

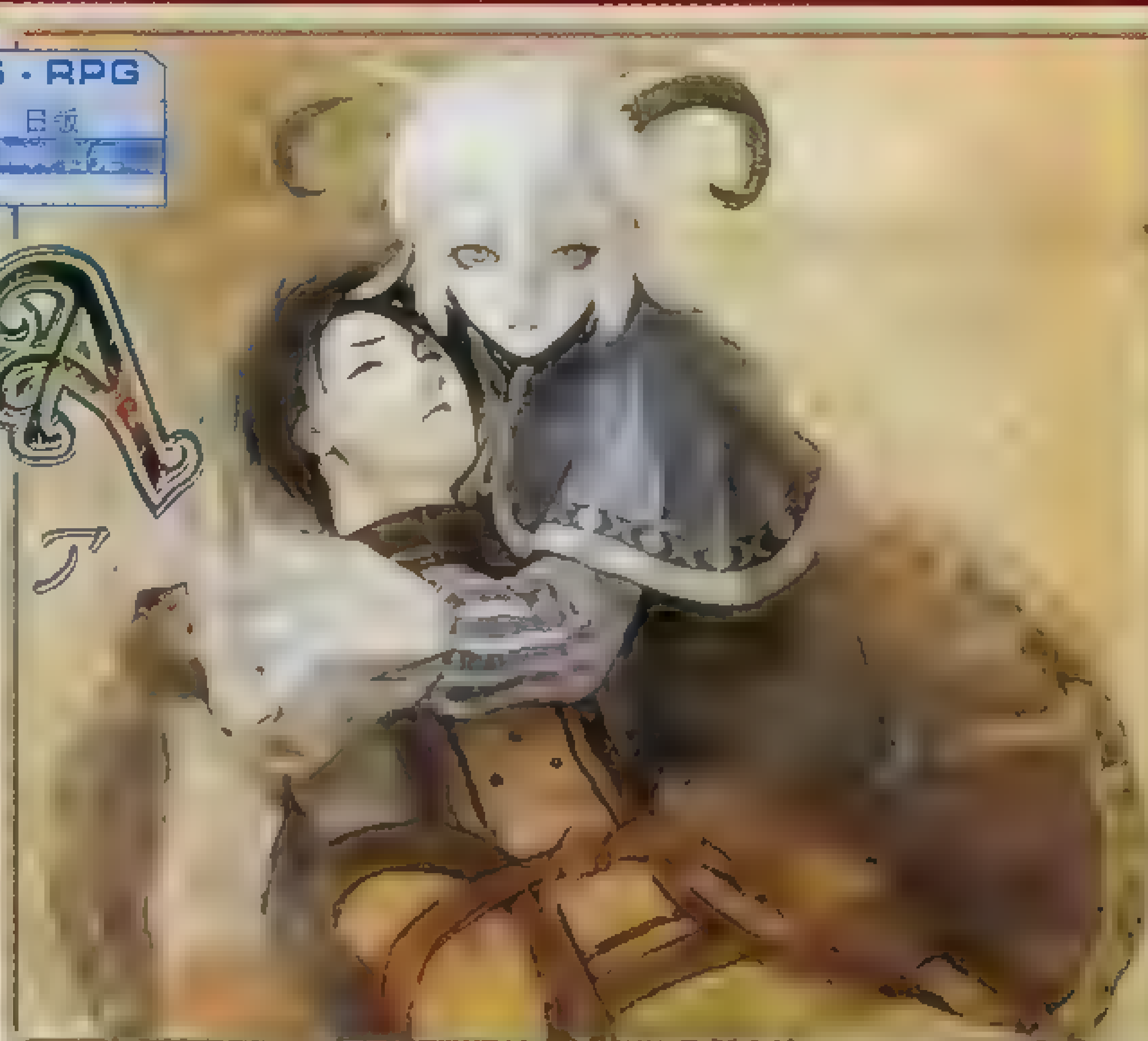
©1994 1995 1996 1998 2001 2004 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

文 猫太

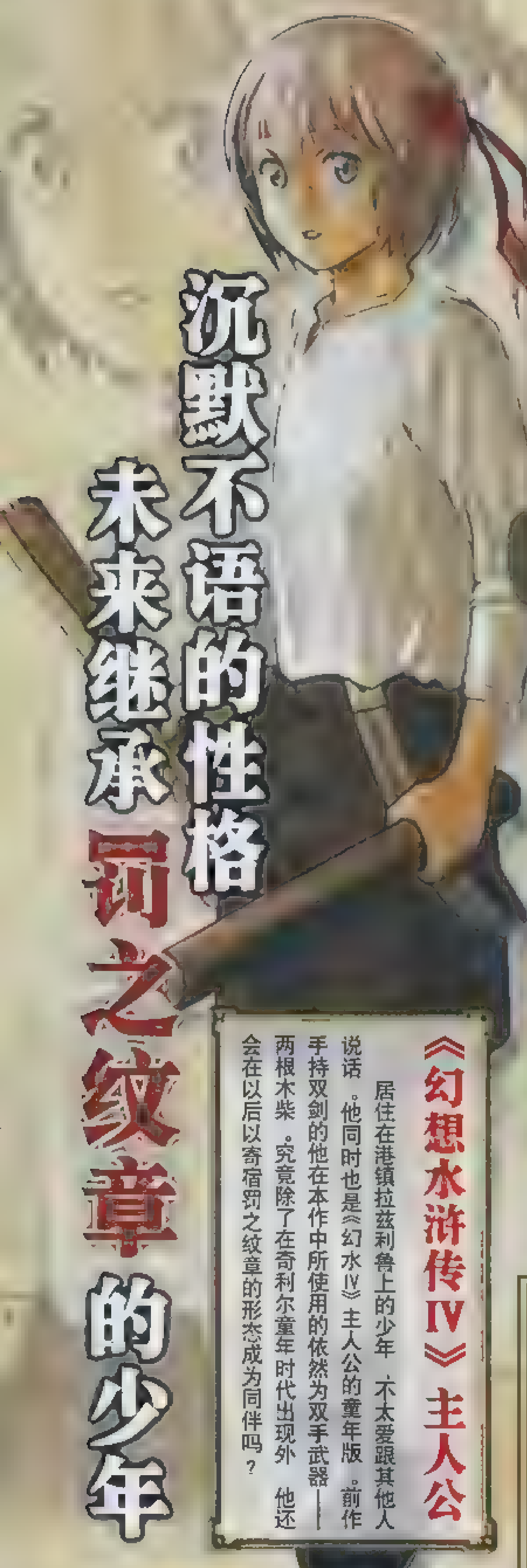
幻梦狂想曲	Konami	S・RPG
PS2 Rhapsodia	预定2005年9月22日	日版

Rhapsodia

ラプソディア



以《幻想水浒传IV》(以下简称《幻水IV》)的世界观为背景舞台，再配合系列从未尝试过的S・RPG形式便造就了这款名为《幻梦狂想曲》的最新作品。或许是因为前作的角色设计遭到部分玩家的不满，这次河野纯子在设计时特别用心，相信玩家也能从三位主人公的造型细节方面看得出这点。这次虽沿用了前作的世界观，但几乎不会出现海上的船舰战斗，大部分的剧情都会在陆地上进行。其中有不少地方都是玩家在前作中十分熟悉的迷宫和城镇，这样以另一种方式在这些地点战斗肯定有另一番新意。接下来将会为大家公布两位FANS熟悉的角色和大量关于主人公奇利尔的童年时代新情报，不要错过哦！



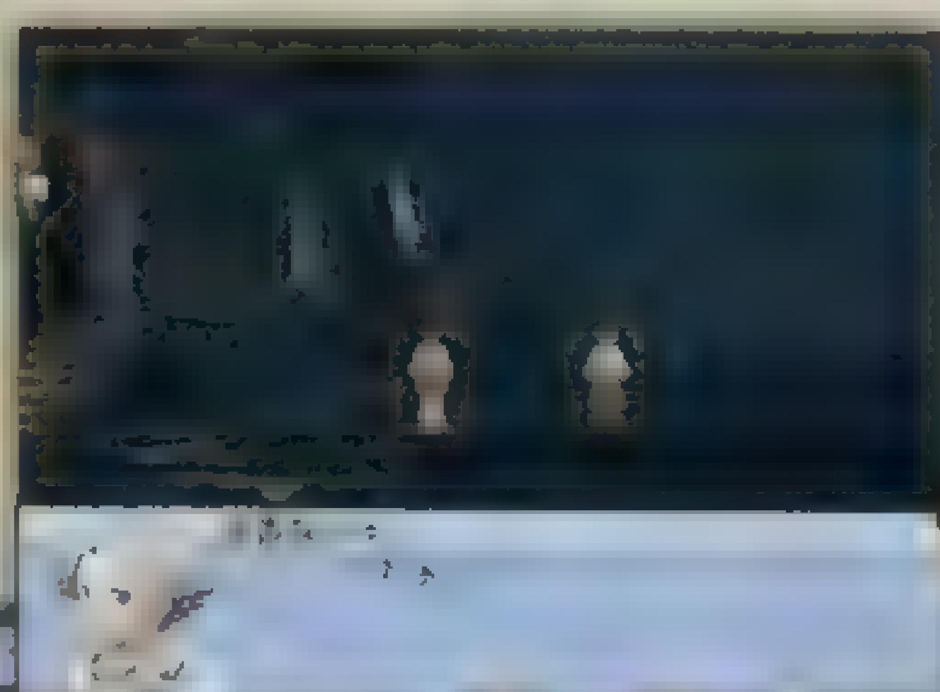
沉默不语的性格 未来继承罚之纹章的少年

《幻想水浒传IV》主人公

居住在港镇拉兹利鲁上的少年，不太爱跟其他人说话。他同时也是《幻水IV》主人公的童年版。前作手持双剑的他在本作中所使用的依然为双手武器——两根木柴。究竟除了在奇利尔童年时代出现外，他还会在以后以寄宿罚之纹章的形态成为同伴吗？

童年往事

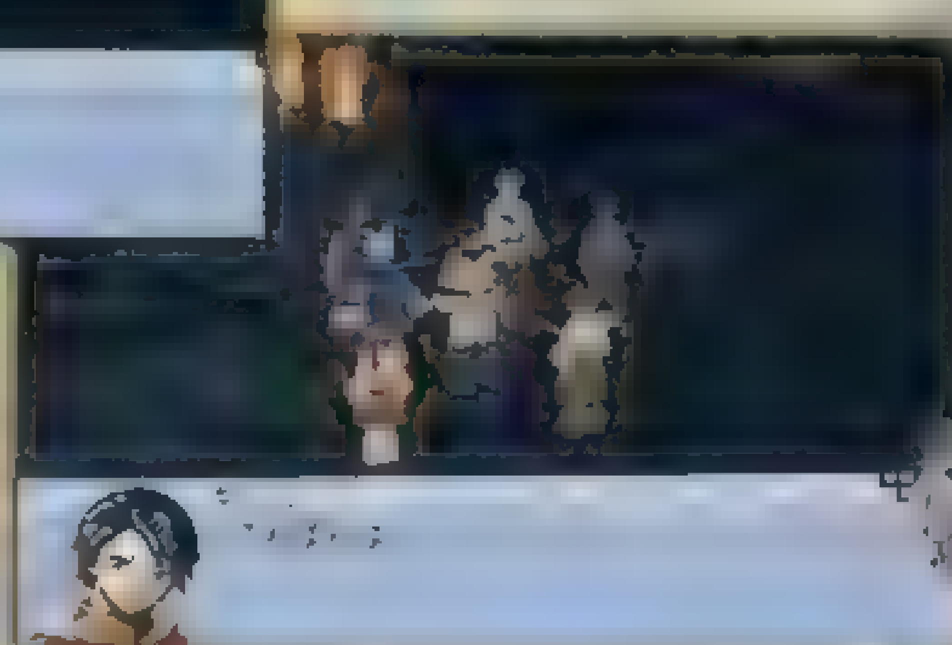
为了寻找传说中的兵器“纹章炮”，主人公奇利尔从小便开始跟随着父亲在世界中旅行。在到达了一个名为“拉兹利鲁港镇”的地方时，主人公一行遇到了像鱼一样的怪物，紧追至镇子的后巷，发现这里有两名前来探险的少年(《幻水IV》主人公与史诺)。于是这两位少年便暂时加入了同伴的行列，对抗面前的怪物。(另外，从最新的影像中，这段剧情会出现《幻水IV》主人公手持双柴攻击敌人而受到赞赏、一旁的史诺嫉妒不已的部分，看来史诺从小就是一个爱出风头的家伙呢！)



◀夜晚的拉兹利鲁港镇后巷与白天拥有完全不一样的气氛，似乎在黑暗当

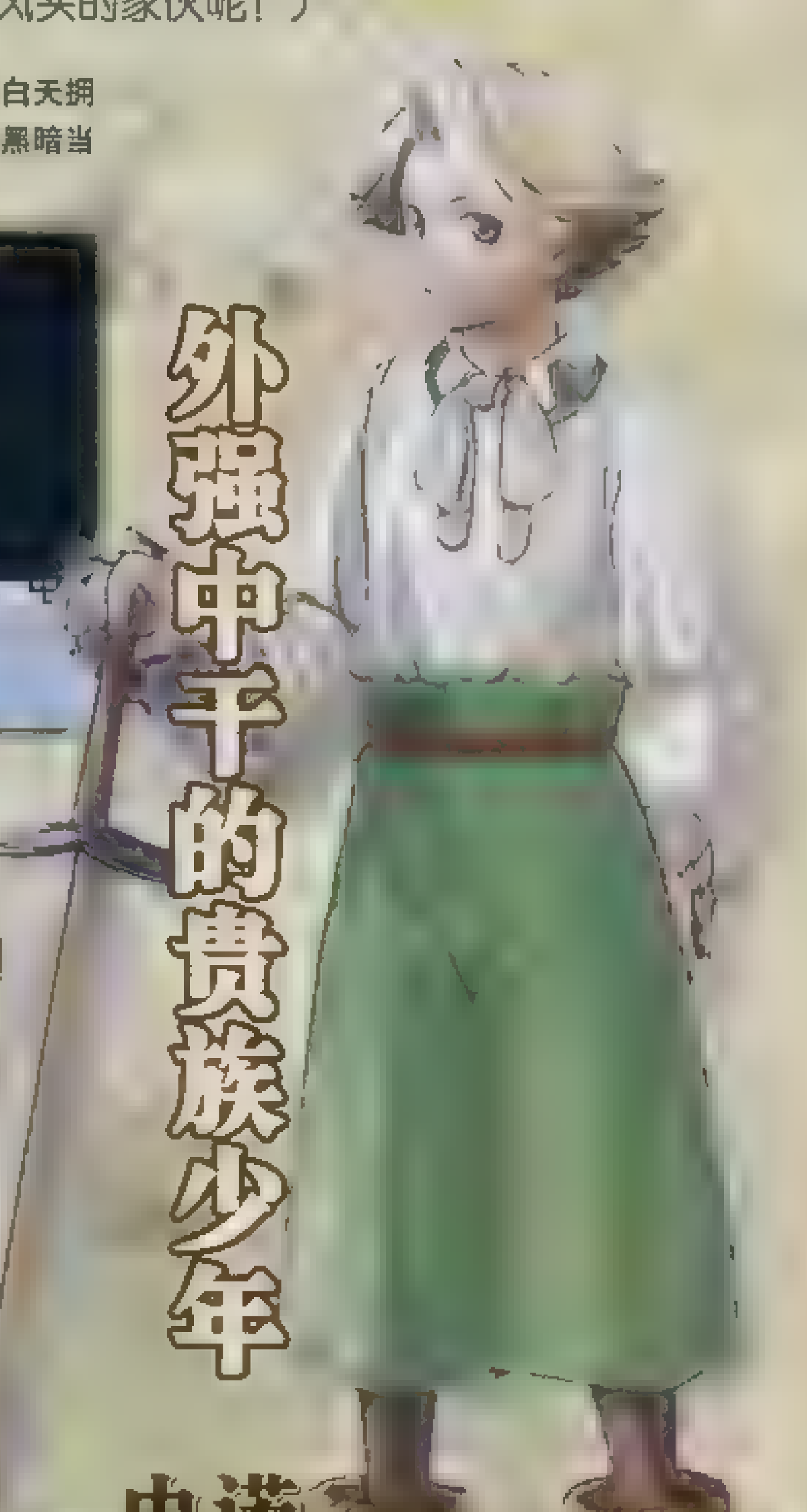


▲发现了这次的目标“毛球怪”后，二人战斗便马上展开。相信这将会是玩家在游戏中的第一场教学式战斗吧！



▲追赶古怪生物的奇利尔一行也来到了后巷并遇到前作的两位主人公，于是便一起行动。

外强中干的贵族少年

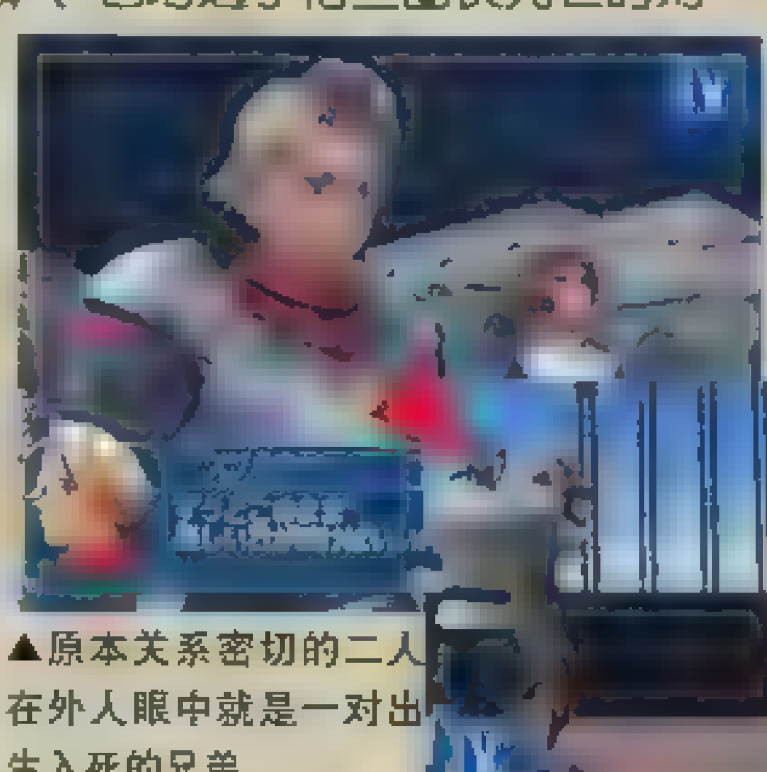


关于两位前作的角色

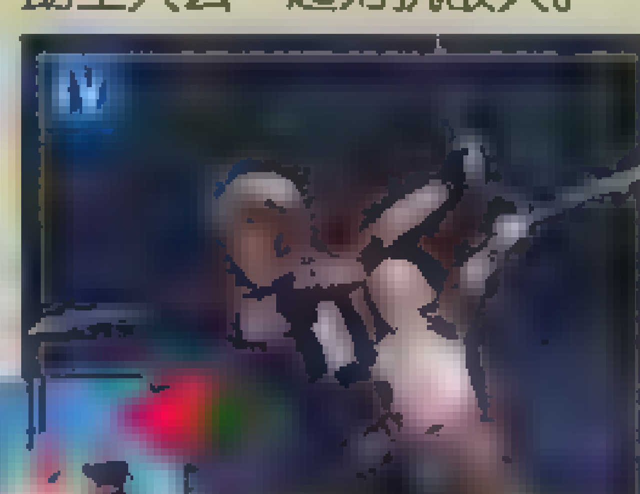
在前作中，二人的关系可算是经历的一段巨大的转变过程。最初的二人像兄弟般友好，接着由于对主人公数次被嘉奖的嫉妒、也巧遇了格兰团长死亡时对主人公的猜疑，于是史诺便企图把团长死亡的罪名嫁祸给主人公。两人经过一段持续的对立状态后，史诺终于得以觉悟，并协助主人公一起对抗敌人。



▲两位角色的关系与《幻水IV》的设定一致，自小开始便一起生活。这次史诺的鲁莽行动当然要拉上好友！



▲原本关系密切的二人在外人眼中就是一对出生入死的兄弟。



▲二人的合体技可是对付最终BOSS的利器哦！

◀史诺经过数次落败，最后终于开始改变自己心中的想法。

史诺

为了尝试刚从父亲手上得到的新剑威力，所以晚上与作为侍从的《幻水IV》的主人公一起寻找一种成群出现的毛球怪物试刀。虽然史诺在长大后将会因自己的无能与前作主人公发生决裂，但至少在童年时代还是一对形影不离的好朋友

www.plumbook.com

游戏中的设施

在上次的报道中，我们通过其中一张截图已经发现了几位来自前作中的角色，其实在实际的游戏中，所出现的前作角色将会占更多的比例。而且这些角色大多数都能成为同伴或对玩家的冒险有十分大的帮助。下面继续为大家介绍两位前作角色以及一位新角色在游戏中的实际作用。

奇普的道具店

目标要成为世界第一大商人的猫族青年



为了要赚大钱而开设了一家商店，但奇怪的是开设地点竟然是渺无人烟的无人岛……他的目标是让商店规模变得更大，所以主人公奇利尔的惠顾是相当重要的收入来源。相信随着玩家在此店的花费金钱将改变商店的规模和商品的数量。



◀除了一般的道具外，这次依然会保留「挖掘物」的设定，让玩家可以购买一些稀有的道具和装备。

亚德利安奴的锻冶屋

认为优秀的槌子才能锻冶出好武器的女强人



在奥贝鲁王国开设锻冶屋的少女。在帮助别人锻冶武器的同时，更会对该武器做出详细的评价。由于一心想成为出色的锻冶师傅，所以对自己手上的锻冶槌子总抱有怨言。估计玩家必需为她寻找更好的槌子才能打造更高级的武器吧！



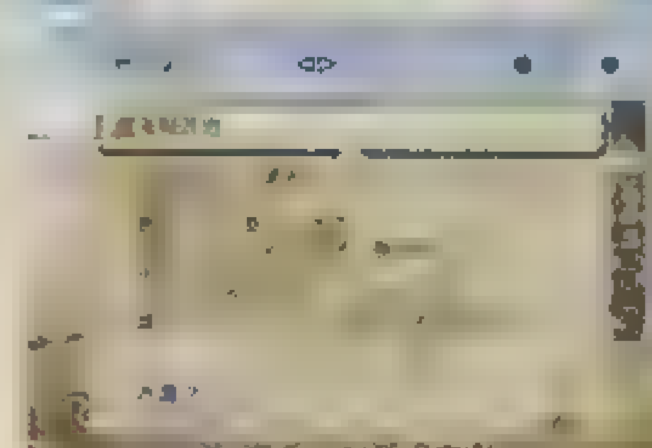
◀本作依然没有更换武器的设定，角色的武器只能通过锻冶提高攻击力和改变外形。

拉娜克尔的委托工会

在委托工会中盛开的一朵楚楚可怜之花



在充满了各地人种的中心港船舶处，有一家不起眼的委托工会。玩家可以在这里接受来自其他冒险家的委托，帮助他们解决难题以赚取金钱。而在这些委托中，玩家将会到达更多的地点以及发展更多的支线剧情。



▶首次出现的依赖系统将会是增加游戏耐玩度的秘诀之一，说不定还能获取稀有装备哦！

幼小的身躯蕴藏着强大的资质



奇利尔（童年版）

虽然个子比较矮小，但身体的平衡性十分出色，能熟练地使用双刃的长柄武器。虽然成长后的性格会稳重一点，但其强烈的正义感却一直没发生变化。

战斗系统三要点

1 技能学习

通过世界各地的武术师范学习新的战斗技能是系列的传统设定。玩家在等级提升后，将会获得一定数量的技能点(Skill Point)，使用这些技能点就可以通过武术师范提升技能的等级或学习新的技能。这些技能将会让角色在战斗中变得更强，让战斗变得更轻松。



▶从图中的数值看来，本作似乎不存在角色对某项技能的「资质」设定。

2 协力攻击

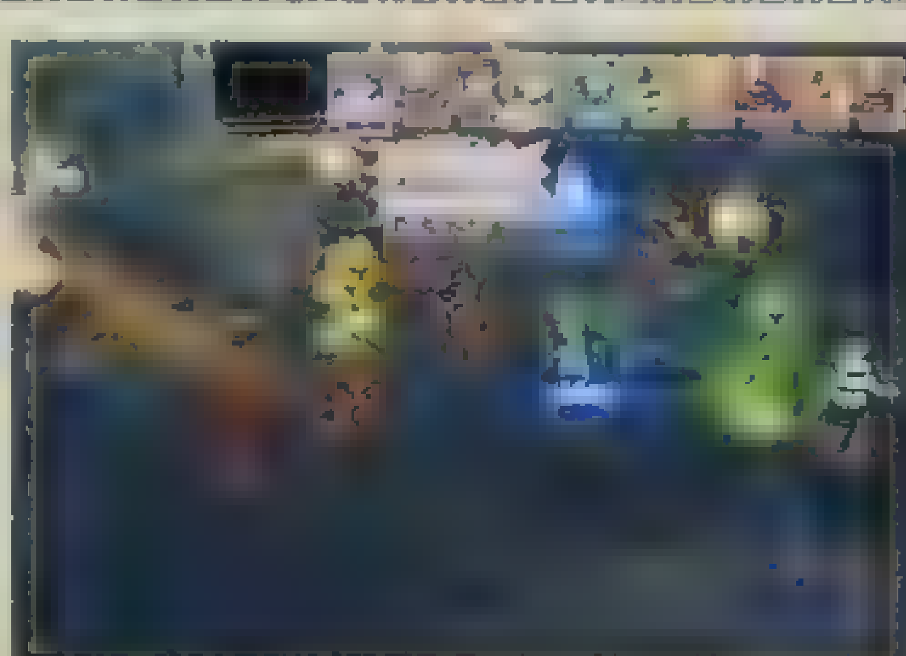
协力攻击是系列的其中一大卖点，只要身分存在相同特征或角色之间在设定上存在相互联系之处就能发动协力攻击。当两名角色达到了以上的条件并站在相邻的位置，在选项中的"协力攻击"就会浮现出来。另外根据战斗中角色之间的对话，还可以引发出一些新的协力攻击。



▶协力攻击的威力是普通攻击的数倍，所以玩家一定要研究清楚角色间的联系。

3 友情协助

在战斗中，如果两名角色的关系十分密切，那么当其中一名角色受到攻击时，另一名角色将会发动"支援动作"帮助被攻击的角色。暂时明确的支援动作有支援防御(以防御状态替代同伴挡下敌人的攻击)和攻击提醒(提醒角色躲开敌人的攻击)两种，相信这将成为战斗的一大卖点。



▲在发动支援动作时，角色会说出相应的对白，相当有临场感。

新角色介绍



柯鲁塞莉亚

奇利尔父亲的使魔，与奇利尔的关系接近于主仆。由于种族并非人类，所以头和山羊角以及独特的脚部就成为了外形上的最大特色。

奇利尔一行在冒险途中遇到的魔法少女。虽然外表看起来十分脆弱，但却蕴藏着十分强大的魔力，究竟她的身分背后隐藏着什么秘密呢？

www.plumbook.cn

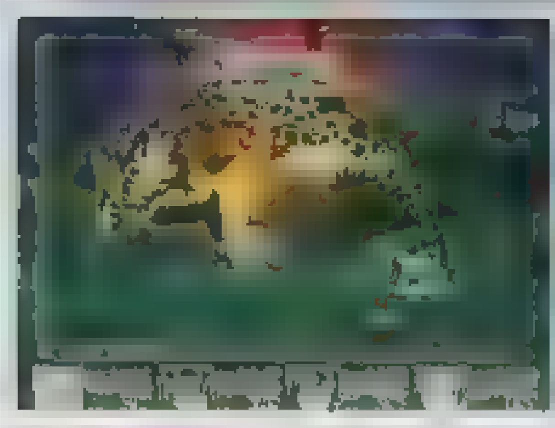
TOP 10——日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

2005年8月22日～8月28日

1位 神话传说 PS2

Namco 2005年8月25日发售 RPG 6800日元 上周排位：—



本周 [illegible]

累计 24万2371套

本作给人的最深刻印象在于游戏的风格发生了巨大的变化。无论是游戏的系统或是音乐的风格都让人眼前一亮。看来"《传说》系列"的改革已经到来了。

2位 机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E. PS2

機動戦士ガンダム SEED DESTINY GENERATION of C.E

Bandai 2005年8月25日发售 S·RPG 6800日元 上周排位：—

◆本周 11万8343套 ◆累计 11万8343套

3位 火影忍者 漩涡忍传 PS2

NARUTO ナルト うずまき忍伝

Bandai 2005年8月18日发售 ACT 6800日元 上周排位：1

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：5	3万1782套	43万5056套	
5	世界足球 胜利十一人9	Konami 2005年8月4日发售	SPG 6980日元 上周排位：3	3万60套	76万1782套	PS2
6	赛马大亨7	Koei 2005年8月25日发售	ETC 10800日元 上周排位：-	2万8214套	2万8214套	PS2
7	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：4	2万8031套	41万2370套	
8	JUMP超级明星大乱斗	Nintendo 2005年8月8日发售	ACT 4800日元 上周排位：2	2万7584套	30万5599套	
9	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA 2005年6月23日发售	RPG 4800日元 上周排位：6	1万5394套	50万5376套	GBA
10	恶魔城Dracula 苍月十字架（悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架）	Konami 2005年8月25日发售	A·RPG 4980日元 上周排位：-	1万4546套	1万4546套	

8月最后一周的销量排行榜中，大受欢迎的"《传说》系列"新作《神话传说》顺理成章地获取了第一位，消化率在75%左右。去年9月发售的NGC移植作品《仙乐传说》的首周销量是25.7万，虽然销量差不多，但从本作是完全的新作看来，相信新作的后劲会比较有潜力。排行第二的是以人气动画《机动战士高达SEED DESTINY》为题材的S·RPG游戏，这类有群众基础的作品一般都会有不错的销量。值得一提的是NDS的《东北大学》依然热卖不断，按照这个势头继续发展下去的话，要突破50万大关是迟早的事情。

2005年8月15日～8月21日

1位 火影忍者 漩涡忍传 PS2

NARUTO

Bandai 2005年8月18日发售 ACT 6800日元 上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]万6054套

在发售前被FANS称为"无双火影"的本作确实能让玩家在打斗上体验出爽快的感觉。相信Bandai会再接再厉推出续作吧！

2位 JUMP超级明星大乱斗

Nintendo 2005年8月8日发售 ACT 4800日元 上周排位：1

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 世界足球 胜利十一人9 PS2

Konami 2005年8月4日发售 SPG 6980日元 上周排位：2

◆本周 5万5827套 ◆累计 73万1722套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：3	4万8526套	38万4339套	
5	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：7	3万7862套	40万4723套	
6	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA 2005年6月23日发售	RPG 4800日元 上周排位：4	2万8832套	48万9982套	GBA
7	口袋妖怪XD 暗之旋风 暗黑露琪亚	Nintendo 2005年8月4日发售	RPG 4800日元 上周排位：5	2万1942套	15万8130套	NGC
8	马里奥棒球	Nintendo 2005年7月21日发售	SPG 4800日元 上周排位：—	1万7514套	7万5728套	NGC
9	第3次超级机器人大战α 终焉的银河	Banpresto 2005年7月28日发售	S·RPG 7980日元 上周排位：10	1万7163套	56万6382套	PS2
10	Simple2000系列Vol.81 地球防卫军2	D3 Publish 2005年7月28日发售	ACT 2000日元 上周排位：-	1万6313套	6万1638套	PS2

盂兰盆节的假期（每年的8月13～16日）过后只发售了4款新作，所以硬件的销量也随之下跌。在这个萧条的时期，两款以动漫为主题的作品则成为了玩家眼中的亮点。《火影忍者 漩涡忍传》以接近10万的销量登上了首位，消化率大概在55%左右。不过比起去年9月发售的《究极的英雄2》(首周23.7万)，这个销量的确不能让人振奋起来。另一款任天堂的《JUMP超级明星大乱斗》也紧接着上周的势头继续热卖。8月只剩下最后一周，总结今年的夏季商战，硬件销量比去年增加了48.8%，但在发售的51款游戏中，有70%的游戏都只有50%以下的消化率，库存的情况比较严重。

日本主机销量榜2005

名次	机种	总销量	8月22日～28日	8月15日～21日	8月8日～14日	8月1日～7日
1	NDS	171万8832台	5万7313台	8万945台	10万3095台	4万3665台
2	PS2	155万6980台	2万7161台	3万3292台	3万7041台	3万4057台
3	PSP	127万1427台	2万322台	2万3923台	2万5100台	2万571台
4	GBA SP	61万1281台	1万1144台	1万6721台	1万9958台	1万2107台
5	NGC	18万733台	2586台	3960台	3799台	4445台
6	GBA	2万690台	652台	822台	708台	413台
7	Xbox	1万322台	130台	263台	202台	223台

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日

上榜作品图展



《JUMP超级明星大乱斗》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 9 月 4 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2006 年 3 月 16 日	PS2
2	王国之心 2	Square Enix A·RPG 预定 2005 年发售	PS2
3	旺达与巨像	SCEI ACT 预定 2005 年 10 月 27 日	PS2
4	大神	Capcom ACT 预定 2006 年春发售	PS2
5	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A·RPG 美版预定 2005 年 11 月 8 日	PS2
6	灵魂能力III	Namco FTG 美版预定 2005 年 10 月 25 日	PS2
7	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年冬发售	PS2
8	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 发售日未定	PS2
9	君临都市	Namco ACT 预定 2005 年发售	PS2
10	真·三国无双 4 猛将传	Koei ACT 预定 2005 年 9 月 15 日	PS2
11	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A·RPG 预定 2006 年发售	NGC
12	最终幻想VII 地狱犬的挽歌	Square Enix RPG 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
13	生化危机 5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
14	波斯王子 3	Ubisoft ACT 美版预定 2005 年 11 月 14 日	PS2
15	火爆狂飙：复仇	EA RAC 预定 2005 年 9 月 13 日	PS2
16	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 15 日	PS2
17	深渊传说	Namco RPG 预定 2005 年 12 月 15 日	PS2
18	超级机器人大战 J	Banpresto S·RPG 预定 2005 年 9 月 15 日	GBA
19	龙珠 Z 电光石火！	Bandai ACT 预定 2005 年 10 月 6 日	PS2
20	银河游侠	SCEI RPG 预定 2005 年 12 月	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 9 月 4 日

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
10	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS

① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
② Email 速递 ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 TP+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）；而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 6 月 29 日～7 月 13 日

获得上期“短信排行榜”MP3 大奖的读者手机号码是 1138****8225。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

137****4030	137****4258
135****0417	138****9931
133****5021	136****5811
138****8116	137****8186
138****2666	138****1652
136****0292	132****1187
138****0740	132****4312
138****4213	138****6302
139****5493	139****2473
133****1857	133****9832

TOP 10 欧美游戏排行榜

与往年一样，在美国市场上《麦登橄榄球》仍然是 8 月份无人能敌的超大作。NGC 游戏继续疲软，只有一款炒冷饭的《索尼克珍宝大合集》勉强上榜，该作在英国的预订量也相当可观。

美国排行榜 2005 年 8 月 21 日～8 月 27 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	麦登橄榄球 06	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	PS2
2	麦登橄榄球 06 Madden NFL 06	EA 2005 年 8 月 8 日 SPG	Xbox
3	神奇绿巨人：终极毁灭	VU Games 2005 年 8 月 23 日 ACT	Xbox
4	神奇绿巨人：终极毁灭	VU Games 2005 年 8 月 23 日 ACT	PS2
5	黑暗标靶	Capcom 2005 年 8 月 16 日 FPS	PS2
6	黑暗标靶 Darkwatch	Capcom 2005 年 8 月 16 日 FPS	Xbox
7	幽灵行动 2 最高作战 Ghost Recon 2 Summit Strike	ubisoft 2005 年 8 月 2 日 FPS	Xbox
8	星球大战：战争前线 Star Wars: Battlefront	LucasArts 2004 年 9 月 20 日 ACT	PS2
9	索尼克珍宝大合集 Sonic Gems Collection	SEGA 2005 年 8 月 16 日 ACT	NGC
10	NCAA 橄榄球 06 NCAA Football 06	EA 2005 年 7 月 11 日 SPG	PS2

英国排行榜 2005 年 8 月 21 日～8 月 27 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日
1	布莱恩·劳拉国际板球赛 2005	Codemasters 2005 年 7 月 21 日 SPG PS2 Xbox PC
2	马达加斯加 Madagascar	Activision 2005 年 6 月 30 日 ACT PS2/Xbox/NGC/PC
3	幽灵行动 2 最高作战	Ubisoft 2005 年 8 月 26 日 FPS Xbox
4	毁灭全人类	THQ 2005 年 6 月 24 日 ACT PS2 Xbox
5	乐高星球大战	Eidos 2005 年 4 月 22 日 ACT PS2 Xbox
6	极品辟车 Juiced	THQ 2005 年 6 月 17 日 RAC PS2 Xbox PC
7	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 17 日 FPS PS2 Xbox NGC
8	神奇四侠 Fantastic 4	Activision 2005 年 7 月 15 日 ACT PS2 Xbox NGC PC
9	索尼克珍宝大合集 Sonic Gems Collection	SEGA 2005 年 [illegible] 月 30 日 ACT PS2/NGC
10	查理和巧克力工厂 Charlie and the Chocolate Factory	Global Star 2005 年 7 月 22 日 ACT PS2 Xbox NGC PC

※英国销量榜为全平台累计销量

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏×0　热血推荐×4

随着暑假的结束，大作发售的热潮也逐渐平静下来。之后，经过即将到来的TGS洗礼以及一段平稳时期，年末商战的新浪潮才会再度到来。这次评论的12款游戏不仅跨越了各大主机平台，在游戏类型上也显得相当丰富。相信大家在刚开学的这段时间里还是有很多选择的。到了下一期，除了《猛将传》、《WE9》PSP版和《机战J》外，TGS上也会公布大量新作，并确定更多作品的具体发售日。本刊届时也会大力报道这次盛会，大家绝对不要错过哦！

神话传说

热血推荐



画面　音效　系统　总分 26

剧情吸引力 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

可以说是《传说》史上最长的一部作品，本篇与角色冒险的有机结合让人觉得这款游戏的内容非常丰富，再加上众多的支线情节与隐藏要素，让游戏非常充实。本作的剧情相当精彩，对于每个角色的刻画都非常到位，而配角方面虽然着墨不多，但却处处经典，15厘米厚的剧本果然不是摆设。

沙罗

尽管原画人设有些另类，但本作的质量依然非常优秀。新加入的战斗系统不再像以前那样总会因为必杀技发动条件不足而令人有种无所适从的感觉，合体攻击更是使游戏的爽快感得到了大幅度的提升。此外，游戏的剧情以及音乐素质也比前作有所提升。不过游戏流程太长而可冒险的地方太少是最大遗憾。

胜负师

因为传承并革新的战斗系统，让不常接触RPG的胜负师也欲罢不能的《传说》佳作。角色造型上虽有争议，但总体突出了可爱的风格，配合清新的画面看着比较舒服。古典、民族、流行多种要素的融合，使本作的音乐极为出色。且不论丰富的隐藏要素，一周目70小时左右的流程的确厚道。

■DVD-ROM■Namco■Tales of Legendia■RPG■2005年8月25日■1人■无对应周边■27KB

恶魔城Dracula 苍月十字架

热血推荐



画面　音效　系统　总分 25

画面精细度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

画面、音效、系统，本作的各方面都比《晓月》有了很大提升。机能的强化使得游戏中对各种细节的描绘相当传神。利用触摸屏功能的谜题数量不多，作为一款强调动作型的作品，这样的设计也可以理解。最大的遗憾在于，比GBA版的进步虽然相当明显，但是仍有很大的发挥空间没能好好利用。

邪魔天使

由于平台机能的提升，游戏在细节表现上非常突出，特别是背景，不论是积雪还是墙壁上的壁画，都体现出了制作人的良苦用心。战魂的强化是一亮点，但是魔封阵的加入感觉有些多余，像是非要利用触摸屏的功能而硬加上去的一样。不过对于老玩家而言，能够使用阿鲁卡多想必是最高兴的吧。

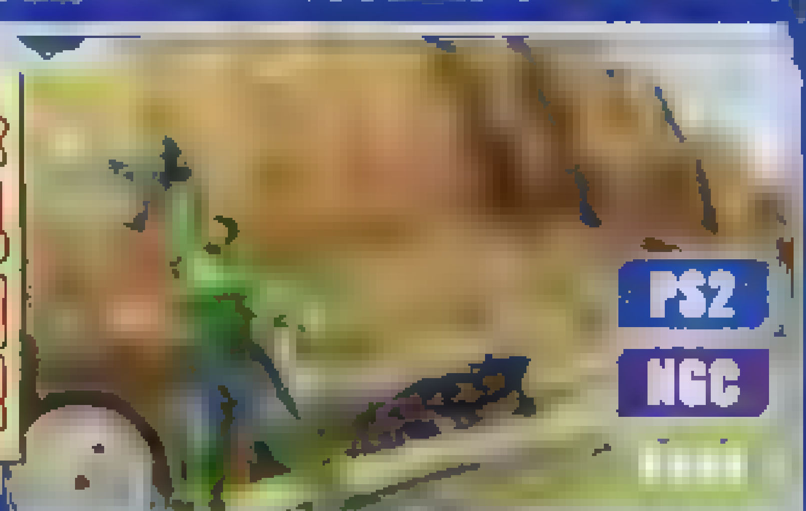
卡伦

本作是GBA上《恶魔城 晓月圆舞曲》的正统续作，游戏的画面在NDS的机能下表现得更为精细，音乐也是系列在掌机的几作中最华丽的。系统除了承袭前作还进行了大幅度的强化，玩法上更富变化。不过利用触摸屏功能设计的谜题做得并不出色，反而使操作性大减，有画蛇添足之嫌。

■卡片■Konami■悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架■A・RPG■2005年8月25日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能

神奇绿巨人：终极毁灭

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

城市破坏度 ★★★★★★★★★☆

SOUL

根据Marvel的知名漫画作品《绿巨人》改编的这款游戏充分体现了美式风格的爽快，而手感方面也改变了我们以往对美式游戏的认识，角色动作非常自然，并且打击感以及物品被破坏后的效果尤为出色。游戏的惟一不足是虽然有众多的任务但内容以及完成方法方面大同小异，不免会让人产生枯燥感。

星夜

《神奇绿巨人》并非根据李安的电影改编，而是以漫画原著为参考制作的。最初对本作感兴趣是因为看到了那火爆无比的广告。实际游戏过程也确实充满了破坏的快感，到处破坏还会获得破坏值，可以用来购买新能力，实现更为火爆的疯狂破坏。BOSS战更是令人热血沸腾。只是本作的AI设计略有瑕疵。

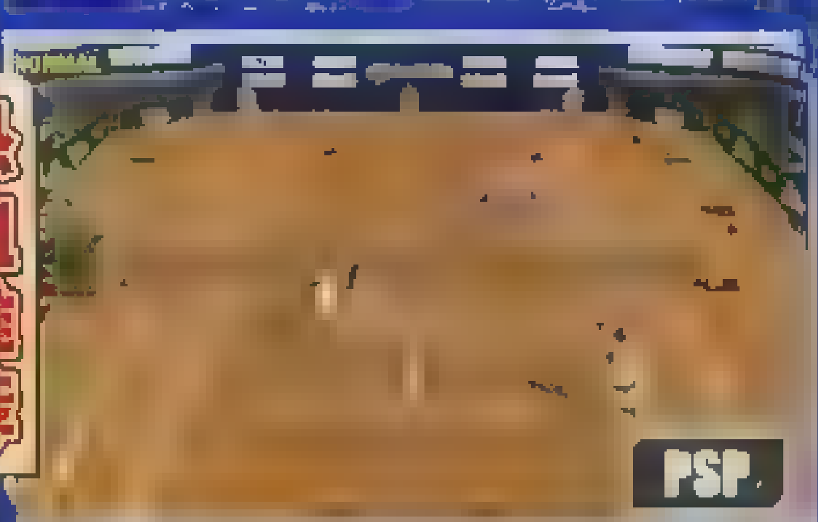
多边形

相当爽快的美式动作游戏，根据电影改编的前作就非常好玩，续作更是进一步提高了游戏的爽快感。操作方面不仅上手快，并且很容易使出各种组合技，而画面上的各种表演效果也非常华丽。游戏场景足够大，各种细节也表现得很丰富，任何物体都可以随意破坏或者拿来当作武器，玩起来十分过瘾！

■DVD-ROM■Radical Entertainment/VU Games■The Incredible Hulk: Ultimate Destruction■ACT■2005年8月23日■1人■无对应周边■48KB

VR网球：世界之旅

热血推荐



画面　音效　系统　总分 24

运动爽快感 ★★★★★★★★☆☆

GOUKI

DC版2代的系统+最新的球员，能够在PSP上体验如此高素质的网球游戏，实在是一大幸事。除了PSP版特有的无线对战之外，WORLD TOUR模式也经过了大幅革新，增加了许多有趣的训练项目，单人游戏也有了保证。难度方面，VERY HARD下的瑞士天王费德勒果然厉害。

多边形

以家用机上的2代作品为基础重新制作的掌机版《VR网球》游戏。游戏收录十多位网坛知名高手，比赛模式也很多。本作完全重新制作了众多考验技术的小关卡，想拿高分就得不断努力。游戏同样保留了大受欢迎的WORLD TOUR模式，通过不断的训练和比赛，最终夺得最高桂冠。千万不要小瞧游戏的难度。

阿迪

本作的节奏非常紧凑，选手们经常可以配合L、R作出现实中难得一见的鱼跃救球。多拍来回使得气氛变得紧张刺激。不过，频繁且强大的网前截击使得本作中网前与底线的平衡失调。可以说，这是一款比较纯粹的网球游戏。在出场明星中，莎拉波娃令人侧目，遗憾的是萨芬并未出现在本作中

■UMD■SEGA■Virtua Tennis World Tour■SPG■2005年9月1日■1人■对应无线对战■143KB

孤岛幸存者 迷失蔚蓝



画面 音效 系统 总分 23

生存难度 ★★★★★★★★★★

阿修罗

从GBC平台一下子跳跃到NDS上，本作给人的感觉不仅仅是画面音效上的提升，而是整体容量的大幅度增加。在保留众多经典设定的基础上，巧妙地引入了NDS独有的各种机能，令玩家更有代入感。不过本作的地图比起以前增大了很多，加上需要同时养活2人，导致了游戏难度过高和节奏过慢两个缺点。

猫太

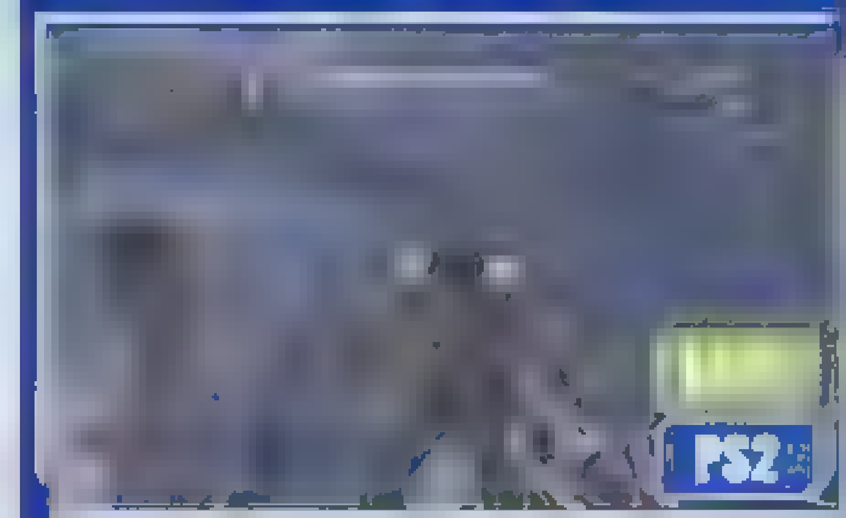
本作是继《异色代码》后又一款充分利用NDS触摸屏和麦克风的AVG杰作。游戏中处处体现出“生存”的强烈意念，无论是捕鱼、打猎、制作道具和家具等工作全部都要靠自己亲自去做。在生火时需要对着麦克风吹气等各种极为细致的设定成为了玩家在游戏时不能放下主机的有趣系统。

纱迦

在无人岛生活的设定颇为常见，但游戏系统却出人意料地完善，尤其是制作道具部分。取火、挖洞等步骤用迷你游戏来表现，并充分利用到了NDS的各种功能，令人完全沉迷其中、不能自拔。游戏的自由度很高，但流程略显平淡。另外初期难度较大，此前没接触过本系列的玩家可能会遇到障碍。

■卡带■Konami■[illegible] Lost in Blue■AVG■2005年8月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

黑暗标靶



画面 音效 系统 总分 22

画面灰暗程度 ★★★★★★★★☆☆

多边形

题材和背景设定都相当特别的一款FPS游戏。由于取材的原因，游戏整体色调显得有些昏暗，除此之外游戏画面还比较出色，声音方面的表现也中规中矩。操作上显得稍微灵活了一些，初上手的玩家需要适应一下。游戏的物理引擎表现不错，打中怪物不同的部位会有不同的反应，只是画面上有些血腥。

GOUKI

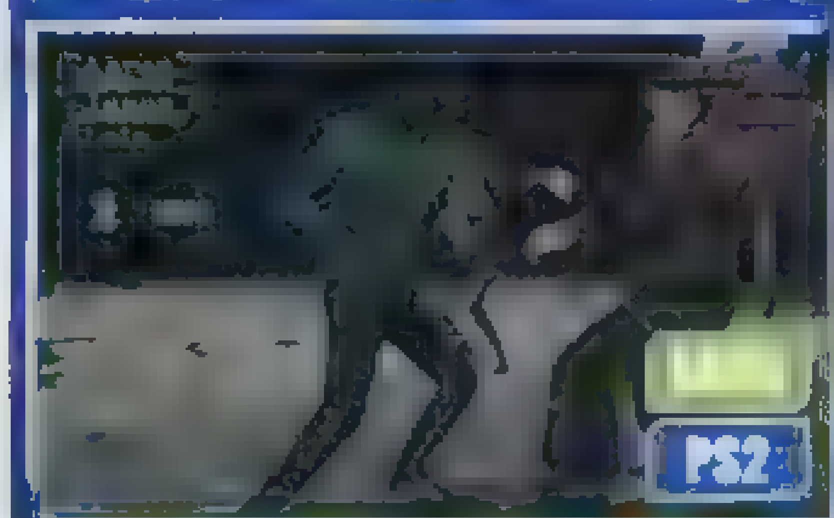
故事的背景设定相当阴暗，吸血鬼与西部牛仔的结合让人觉得颇有新意，但人设实在另类。游戏易上手，但难度较高，虽借鉴了同类游戏“HP槽+装甲槽”的设定，但一不小心还是死得很快。除了传统的FPS模式之外还有马战等以第三人称视点展开的战斗，各个BOSS战的设计也在水准之上。

星夜

将吸血鬼能力与现代武器结合，使得这款FPS游戏具备了一定的新鲜感。游戏中共有8种吸血鬼能力，集满血囊后便可发动，战斗过程十分紧张激烈，杀敌的爽快感相当强。单人游戏的流程大约为10小时，任务种类较为多样化。可惜的是本作的剧情较为拖沓，结局也略显苍白。

■DVD-ROM■Capcom■Darkwatch■FPS■2005年8月16日■1人■无对应周边■硬盘记忆

绝对镇压：复仇之拳



画面 音效 系统 总分 22

暴力度 ★★★★★★★★★☆

多边形

仅凭一句“Capcom制作的动作游戏”就足以让人对这个游戏充满期待。不过入手后的表现只能说一般般。游戏类型很靠近“GTA”，但是在打斗方面做了足够的强化。另外游戏的伙伴系统算是独有的卖点，各种装饰也是噱头十足。只是游戏的暴力成分太多，不太适合青少年玩家。

GOUKI

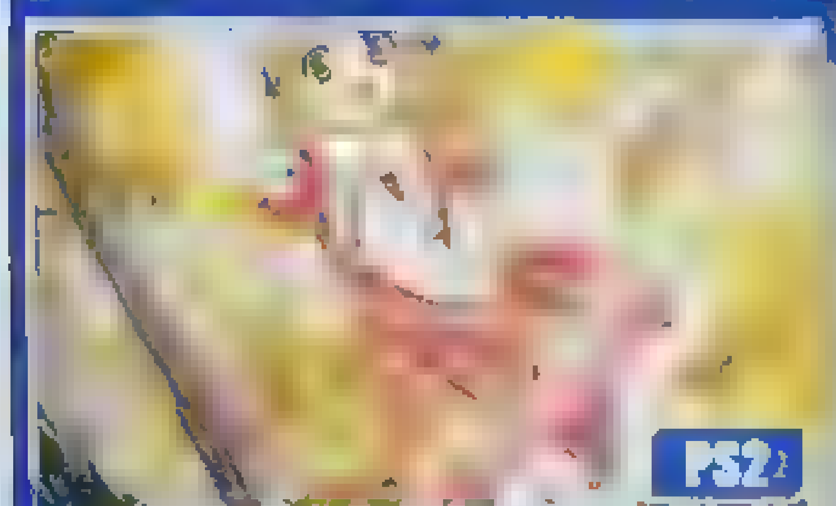
人设不俗，打击感稍有辜负动作游戏大厂盛名之嫌，较生硬。不同人物的路线区别不太明显，整个故事新意一般。游戏整体来说无论是单挑还是群架都缺乏技巧性，黑帮的那股“狠劲儿”表现得也不那么到位，各个街区乱窜挑衅生事发展剧情的设定有些无趣，还不如正正经经来个清版动作游戏更好。

星夜

一款融合了美式黑帮游戏与3D格斗特点的作品。主线中穿插各种任务的推进方式一定程度上保证了自由度，与同伙协作行动、换装系统和升级要素也为游戏增色不少。手感虽未达到主流3D格斗的水准，但在同类ACT中实属上乘。不过BGM和视角等细节问题较多，影响了作品的综合素质。

■DVD-ROM■Capcom■Beatdown：Fists of Vengeance■FPS■2005年8月23日■1人■无对应周边■硬盘记忆

美少女梦工厂4



画面 音效 系统 总分 22

画面华丽度 ★★★★★★★★☆☆

卡伦

虽然人设换成了因《妹妹公主》而大红大紫的天广直人，但本作依然保持着系列的一贯优良传统，看着女儿一天天成长的喜悦及欣慰是无法用语言来表达的。本作的事件以及结局种类异常丰富，剧情结构也非常有新意，足以吸引玩家反复进行游玩。但可惜的是没有太多的创新之处。

纱迦

最大的变化就是人设变成了天广直人，天广直人的画风虽然靓丽，但他笔下的从10到18岁的女儿看起来都差不多，缺乏那种“女大十八变”的感觉。系统方面经过了简化，养成难度大为低下，女儿的数值很容易提高。这样一来游戏的节奏更加流畅，但难度也大为下降。总的来说算是不过不失。

D·S

阔别已久的经典系列终于推出续作。虽然游戏除了画面素质有所提升外基本系统等方面仍然保持早先的风格，但相信喜爱此类游戏的玩家真正想要的是体验与可爱的女儿一起生活时的喜怒哀乐，以及看到女儿在自己的努力下最终成长为一名出色女性的成就感与自豪感，而这些也正是本作所竭力营造的。

■DVD-ROM■GeneX■プリンセスメーカー4■SLG■2005年9月1日■1人■无对应周边■275KB

十二勇士 战国封神传



画面 音效 系统 总分 22

战国活剧风情 ★★★★★★★★☆☆

猫太

作为PSP上罕有的原创S·RPG作品，本作无论从画面和声优阵容上都能给人耳目一新的感觉。从剧情解说到战斗中的叫喊声几乎都带有语音，再配合上唯美的角色造型，很容易让人着迷。比较欣赏战斗中能让己方角色在一回合内增强能力的应援系统，体现出同伴间相互合作的重要性。

SOUL

玩法相当正统，但又结合了不少流行元素的S·RPG，比如“应援”与“连击”。游戏的整体画风非常清新，画面的解析度也高，可以说比较对得起PSP的机能，至少不像PS2上的类似作品那样还有锯齿。另外在移植、改编成风的日系PSP软件阵容中，能够推出原创作品可以说相当有诚意。

邪魔天使

PSP上少有的原创游戏，漂亮的游戏画面、众多大牌声优的倾情演出、并不复杂的系统，强烈推荐给女性玩家。游戏的系统方面没有太多的创新，由于难度不高，任何玩家都能轻松上手。角色魅力在该游戏中尽显无疑，细致漂亮的人设以及全程语音，将各个角色的性格生动地表现了出来。

■UMD■Konami■Twelve 战国封神传■S·RPG■2005年8月25日■1人■无对应周边■448KB



音效

总分 21

真实比例机体的冲击感 ★★★★★★★★★★

阿修罗

本作最吸引人的特点就是利用卡通渲染技术真实再现“《SEED》系列”中登场的众多MS，其素质甚至超过了动画本身！游戏虽然称为“世纪”，但系统方面可以说是大换血，取消了“捕获”、“设计”以及“生产”后游戏变得简单、容易上手，但自由度以及战略性则成了牺牲品。

沙罗

客观地说，本作那超华丽的真实比例、卡通渲染的动画和战斗画面绝对为以后的系列作品开创了一个新的道路。但同时，“《世纪》系列”正在渐渐失去其原有的特色。机体捕获系统被机体改造系统所取代，但敌人机体却会随着我方的改造程度而相应加强。这样反而使游戏难度提升，过程也变得沉闷。

邪魔天使

虽然号称“XX世纪”，但却与以前的风格完全不同。没有捕获、没有机体开发，给人以试验品的感觉，但想必最让人不爽的应该就是没有U.C.系的内容了吧。本作在画面华丽程度上开创了该系列的新纪元，精美的卡通渲染让游戏显得非常漂亮。游戏最让人称道的就是读盘时间很快。

■DVD-ROM■Bandai/Tomcreate■机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.■S·RPG■2005年8月25日■1人■无对应周边■170KB

COWBOY BEBOP 追忆的夜曲



画面 音效 系统

总分 20

赏金猎人等级 ★★★★★★★☆☆☆

卡伦

由Bandai制作根据动画改编的游戏往往都是FANS向的。本作如果单从画面、系统等方面看的话最多只有中下等水平，但对于FANS而言真正吸引他们的是游戏对原作风格的还原以及原创剧情。其实在玩了一段时间后你会发现，略显枯燥的战斗只是一种调剂，真正关心的是充满波折与谜团的故事情节。

沙罗

虽然原著早已过去多年，但原创的新故事却显得很具吸引力。关卡的构成也不易令人厌烦。不过游戏的系统平衡性却设计得不够完善，尤其是敌人枪击的威力显得过于强大，并且枪击和宇宙船的操作手感也不太理想。此外，虽然游戏可以在三名角色之间切换操作，但使用时的感觉却并没有多大区别……

D·S

由Bandai根据动画制作的游戏（尤其是动作类）品质基本都不会很高，本作也不例外。从画面来看确实是不敢恭维，简单的3D化角色不仅动作有时会显得僵硬、不自然，在战斗时手感以及打击感也有很明显的问题。然而本作对于原作气氛的还原以及剧情的编排却相当出色，可说是一款FANS向的游戏。

■DVD-ROM■Bandai■Cowboy Bebop 追忆の夜曲■ACT■2005年8月25日■1人■无对应周边■143KB

露娜 创世纪



画面 音效 系统

总分 20

系统创新度 ★★★★★★★☆☆☆

卡伦

在等待了11年后，《露娜》的正统续作终于又一次出现在了玩家们的面前。本作的剧情依然属于正统型，其中还穿插了不少支线情节，全图形的界面也令玩家可以很快上手。但经验值和道具分开的两种战斗模式却极大地破坏了游戏节奏，长期加速会损失HP更是个令人非常不满的设计。

邪魔天使

这个游戏完全是在卖名气，战斗分为拿道具和拿经验值两个模式让人感到匪夷所思，虽然这个想法很新奇，但玩起来让人觉得很累。得金钱也只能靠变卖从怪物身上打下的道具换钱，而奔跑居然要消耗体力，这些不体贴的设定让人对这款游戏望而却步。如果时间有限，就不要浪费在这款游戏上了。

猫太

一套成功的原创游戏系统是现今所有游戏制作者一直努力的目标，一旦系统设计失败就会让整款游戏在玩家心目中留下极坏的印象。作为MD时代知名“《露娜》系列”的最新移植作品，本作的系统就是相当失败的。尤其是在战斗结束必须选择要经验值还是要物品卖钱最让人觉得费解。

■卡片■MMV/GameArts■ルナ ジェネシス■RPG■2005年8月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

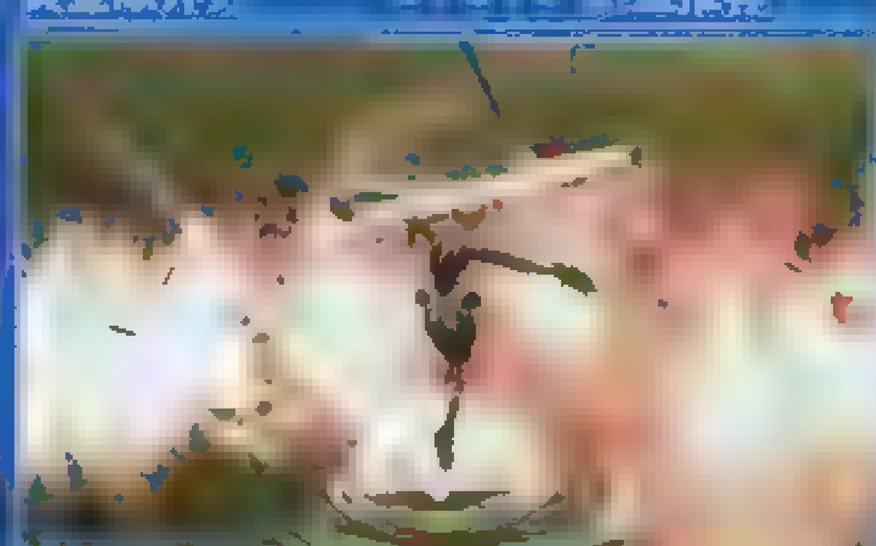
读者评论白金眼

经过一期的修整，“读者评论白金眼”再度与大家见面了。这一次大家参与评论的3个游戏都是近期的焦点作品，对于这样的作品往往大家都有自己的想法。各位不妨看一下别人的观点和自己是否相同，同时也可以顺便研究一下大众的游戏心态。

今后几期里，我们所要评论的游戏会包括以下作品：《世界足球 胜利十一人9》、《神话传说》、《苍月十字架》和《真·三国无双4 猛将传》等。大家如果有想对这些游戏说的话，请来信或Email告诉我们（来信请注明“‘白金眼’栏目收”），或者前往levelup论坛阿修罗定期发布的意见收集帖进行回复。

读者对游戏评论中 ●表示正面观点，◆表示负面观点。

[PS2]战国BASARA



●可以纯粹当作动作游戏来玩以宣泄情绪。（kenjidext）●人物极具个性，战斗爽快感强。（陈玲珊）●很适合随时拿出来玩一下。（zhoujiarui）●很多地方都体现了恶搞的精神。（逆鳞）●爽快感方面超过了《无双》。（真乱舞の无双）●人设很酷！（wuping）

◆关卡重复性高，有偷懒之嫌。（fujing）◆物品收集方面缺乏挑战性。（陈玲珊）◆不支持双人游戏是惟一的遗憾！（真乱舞の无双）◆部分人物招式过于雷同，让人觉得诚意不足！◆关卡过少，游戏性不足。（茄子也酷）◆装备和道具的取得随机性太大。（堕天使）

[PS2]第3次超级机器人大战α 终焉的银河

发售日期 2005年7月25日
厂商名称 Banpresto
游戏类型 S·RPG
黄金眼评分 10 9 9 黄金珍藏



●高质量加高平衡性！（李珍珠）●要想完美就要玩5周目，耐玩！（呜呜米呀）●战斗画面十分华丽！（叶华月）●音乐太热血了！（fan）●剧情丰富且连贯性强，追加了不少K.O.特写。（茄子也酷）●从未有过的流畅流程 最易上手的操作系统。（小狼）●容量充足，长度足够，够得上“完结篇”的称号。（逆鳞）

◆马赛克多到掉渣。（忧郁蓝调）◆真实系机体在本作依然实力不济。（安钰）◆不少战斗动画照搬前作。（周昊天）◆难度依然不高。（II1983125）◆《SEED》系的实力一般。（逆鳞）

[PS2]格兰蒂亚III

发售日期 2005年8月4日
厂商名称 Square Enix
游戏类型 RPG
黄金眼评分 8 8 8 热血推荐



●前面10个小时的游戏是大作。（黑翼天使X）●战斗系统还是很出色的，刺激而且有趣。（lovesnake）●画面不错，玩的时候像是在看电影（Gken）●战斗音乐很振奋人心。（wuping）●人设比较出色。（里德）●画面清新，气氛轻松。（igo）

◆剧情方面有些牵强。（神之翼）◆剧情头重脚轻，作为RPG气氛大减。（零の红い蝶）◆开头很让人期待，结局却让人失望。（zhoujiarui）◆两张碟的游戏，村落却不超过5个。（晴天有雨）◆缺乏隐藏要素和隐藏结局，不厚道！（lovesnake）◆流程实在太短，又没有二周目。（里德）

文 阿迪　◆游戏时间：100 小时以上

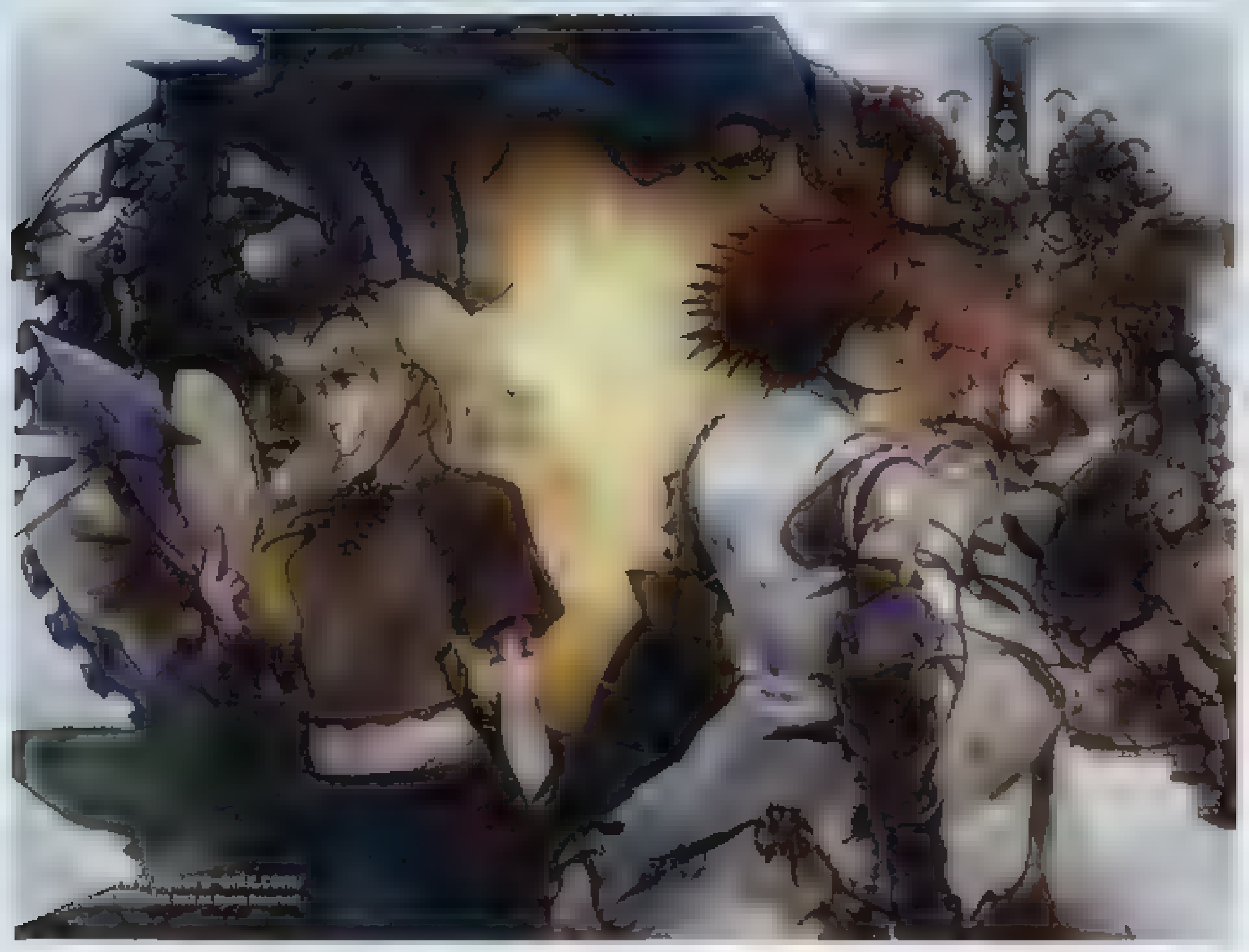
热血推荐

黄金眼评分 24

龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑

在脆弱的信仰面前，神与世界都被轻易地颠覆，只有爱的存在，人类才那么的单纯与可爱。

PS2 / DVD-ROM / Square Enix / A·RPG / 2005年6月16日 / 52KB / 1人 / 无对应周边 / 日版 / 6800日元



很少会有一个日版的游戏如此激烈、独特地去表达自己的观点，这并不是那一类主角形象高大全、王子救得公主归、正义最终战胜邪恶等等公式化的游戏。没有绝对的正义与邪恶，真善美与假丑恶随着人类社会的发展变得越来越模糊。如何重新呼唤人们关注自己、关注这个社会，重新去找回那些被我们沿途所丢弃的东西，许许多多的人在不同的领域都尽了各自的努力。虽然努力的形式都不尽相同，但是惟一的主题都是爱。《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》向我们讲述了一个故事，在这个故事里的人们被各种各样的爱所牵引，在找到自己的最终归宿时，他们的脸上都洋溢着善良幸福、了无遗憾的笑容。

艾丽丝的爱

和本作的主角诺威一样，女配角艾丽丝也是作为孤儿被封印骑士团所收养的。自小就被灌输“神是绝对正义的，封印骑士团是作为执行正义的神之手”这样的信仰，艾丽丝的心中筑起了一堵厚厚的高墙，而高墙内则是她长久以来所坚信的精神信仰。从二周目第三章第一节结束后所追加的那段Event对话来看，艾丽丝对于主角诺威的感情是一种相依为命、青梅竹马般的寄托。因为从小就和诺威在一起，艾丽丝理所当然地认为诺威就应该与她在一起。虽然这无法被称之为爱，但是当艾丽丝看见诺威奋不顾身地救下堕崖的女主角玛娜又绝尘而去时，心中的感情终于由爱生恨，由对诺威那青涩的爱转变成对玛娜宛如熊熊烈焰般的恨。因为在这一刻，她终于发现在自己的心里，诺威远比信仰更重要。这同时也为本作的第一结局作好了铺垫，让艾丽丝的归宿显得不那么唐突与不自然。但是，如果在被吉斯摩尔拿来作挡箭牌，亲手死于自己所爱的人的剑下，将这一段情节之后所发生的故事再叙述一下，会让艾丽丝的人物形象显得更加饱满。可能是由于游戏的时间和篇幅所限，只是一笔带过的复活多少有点让人摸不着头脑。

“既然自己无法给所爱的人带来幸福，那么就请微笑着祝福他（她）吧。”艾丽丝作出了无数的努力都无法去挽回诺威的那句“再见了，艾丽丝”，于情于理诺威都不会再回到封印骑士团，当终于发现心中的爱远比坚持的信仰更重要时，艾丽丝作出了最初的她所难以想象的决定。为了让自己所爱的诺威获得幸福，生活在一个和平的新世界里，艾丽丝选择了牺牲自己，成为维持世界秩序的女神。女神的心必须洁净无瑕，不带丝毫的感情。但在女神之塔的大门关闭之际，我们却看到了艾丽丝的笑容，那是充满了爱的笑容。在爱的面前，放弃并不代表着痛苦的失去，相反却代表着新生的获得……

雷格纳的爱

在了解到“神之书”的内容前，你万万不会想到宛如诺威父亲般的雷格纳竟然会深藏着神龙族复兴的野心，而诺威也只是被他视作创造神龙族的新世界所必须的工具——新人类而培育成人的。但是对于雷格纳来说，诺威真的仅仅只是一件复兴大业的工具吗？黑龙的血液里被注入了神龙族所有的记忆，包括那作为神的奴仆被轻易玩弄于股掌间的屈辱。作为神龙族仅存的族人之一，复兴是雷格纳的宿命，是他生命的全部。每一个选择所作出的瞬间看似轻而易举，但是在每一个选择的背后都有一个不得不为之的理由。

在约束之地上空的最终决战中，当雷格纳被成为新人类的诺威击落时，他的表情、他所说的话都让我们感受到在他倾尽毕生所能的复兴大业失败之时，他却笑了。笑容中包含着欣慰、包含着从宿命中解脱的欣慰。就正如最终节的名称“父与子”一样，与诺威十数年朝夕共处的雷格纳，他心中的复族野心早已被人世间的亲情所融化。但是他所背负的宿命实在太沉重了，惟一解脱的办法，就是让自己的儿子诺威杀了自己，让自己去承受那背德之黑。或许从头到尾，雷格纳就没想过什么复兴大业，他只是一心想死在自己深爱的儿子手上。

“没什么能比死在自己所爱的人的手里更幸福了，这真是一种极端而又矛盾的爱啊，雷格纳。”

凯姆的爱

女神之城，一切又回到了原点，一人一龙。但是这一次，凯姆抛弃了世界，选择了龙。在十八年前的那一天，男人与龙契约了，两颗濒死的心灵由于对这个世界上未了的心愿而融合在了一起。在历经了数不清的战斗岁月，男人赌上性命去战斗，龙为了男人而拯救世界，选择成为世界的封印之一。男人为了妹妹，但是妹妹则等于世界，所以男人最终还是被视为替世界而战，龙被彻头彻尾地忽视了，这是多么苍白和虚伪的粉饰。可悲的男人，凯姆……

当初代共同出生入死的老司祭威尔德雷擅自更改红龙所背负的封印，使得奉献了身体的红龙承受更大的痛苦时，凯姆的心初次感受到了同样痛苦的颤动。内心充满无尽空虚般憎恨的凯姆斩杀了老司祭，置若罔闻地将祈祷长寿的他一刀两断。在最后的仪式中，虽然凯姆阻止了封印的改变，但是奉献了身体的龙，这次连意识也被痛苦所最终撕裂。在封印一个接一个地被打碎，世界将再次灭亡之际，凯姆终于明白了。他的爱，是红龙安吉尔。所以在第九章第三节与红龙安吉尔之战中，凯姆才会托雷格纳向诺威传话，“打倒安吉尔吧”。契约者的身心是相连的，任何一方的痛苦都会让另一方感同身受，然而任何一方的死亡都将使双方永远地消失。这不是凯姆一个人的回答，这是凯姆与安吉尔共同的回答。在女神之城的火光中，凯姆笑了，然后这一缕笑容就随着清风与红龙安吉尔永远相伴。

抛弃世界，选择所爱，这又何尝不是一种爱呢？即将毁灭的世界，在苍凉的大地上只留下了男人的大剑。

新世界的幻想

正如主角诺威的爱一样，本作的第三个结局也只是一种存在于幻想中的美好，但是，人们依然对这种幻想寄托了自己的希望。究竟这只是一种存在于理想中的乌托邦世界，还是未来的真实面貌，无人可以得知。虽然我们并不知道明天和未来，但是我们会为它们去作准备。通过一个游戏，我们竟能感受到那么多？可能你会笑我是在痴人说梦，但是，爱、希望、理想这些人类最本质的情感都是共通的，无论任何事物、任何媒介。在音画声光等外在条件不断提升的今天，在你得到数倍于以往的感官刺激时，我们是否应该再去关注游戏的本身，它所传达的意念与内涵呢？



©2005 cavia/SQUARE ENIX All Rights Reserved.



胜利交响曲

Victory symphony

特别企划 SPECIAL FEATURE

——“《WE》系列”回顾漫谈

策划 D・S & 阿迪 & Gouki

文 阿迪 & D・S

2300年前，在中国的春秋战国时期，齐国都城临淄开始流行一种叫做“蹴鞠”的游戏，这是足球运动公认的起源。

11世纪，一群英国军人在硝烟散去的战场上踢着敌人的头颅泄愤，欧洲的古代足球由此开始。

1863年，随着参与这项运动的人群越来越多，世界上第一个足球协会——英格兰足球协会成立，现代足球正式诞生。

1896年，足球被选为第一届奥运会的比赛项目。

1904年，国际足球联合协会(FIFA)在巴黎成立。

1930年，FIFA设立了四年一度的世界杯。

1972年，世界上第一台游戏机——“奥德赛”诞生，同年5月，第一款足球游戏《足球》在该主机上问世。

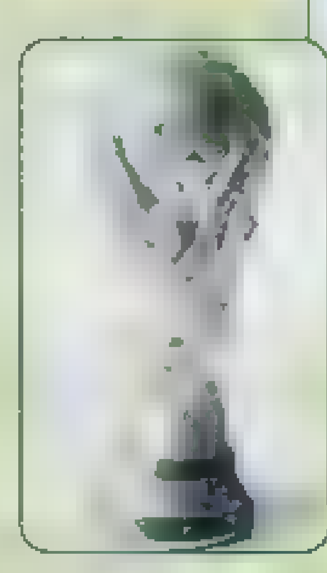
1988年，《天使之翼》在任天堂公司的家用机FC上发售，这款改编自动漫名作《足球小将》的作品引发了游戏界内的第一次足球热，也是国内早期玩家接触的首款足球游戏。

1995年，首款《WE》作品——《J联盟 胜利11人》在PS上诞生，winning的乐章由此开始。

2005年，您翻开本期UCG，读到了这篇企划。我们真诚地希望您能够从中体会到一些美丽的瞬间——无论您是否喜欢这个游戏系列。谢谢。







FIFA





※《WE》即是《世界足球 胜利十一人(Winning Eleven)》的缩写　※由于篇幅及题材所限，本篇企划并不涉及PS系版本以外的内容。

序曲 开场哨

胜利的轨迹

初代以世界足球为背景的《WE》是于1996年发售的《世界足球 胜利十一人》。迄今为止，它已经在PS系主机上推出了一共16款作品。

每一作的发售都标志着该系列在系统上的革新、画面上的进化与资料上的补完——概括说来，即是整体更加趋近"真实"。这些年来，在通往成功的道路上，它们无疑划出了一道胜利的轨迹。

还记得您是从哪一作开始体验到"《WE》系列"给您带来的快乐的吗？

如果您没有答案，那么不妨选择最后的那款吧。亲爱的朋友，请相信我，还来得及。

《WE》系列 封面图秀







第一乐章 上半场

真实至上

1.真实的经典瞬间

永载史册的光辉

自从《WE4》开始，"《WE》系列"的片头(Opening Movie)都是每一位球迷玩家津津乐道的焦点。《WE》的片头CG除了记载真实足球的经典瞬间外，还向广大球迷玩家表达了制作人对于足球的理解，那就是"朋友、对抗、快乐"。

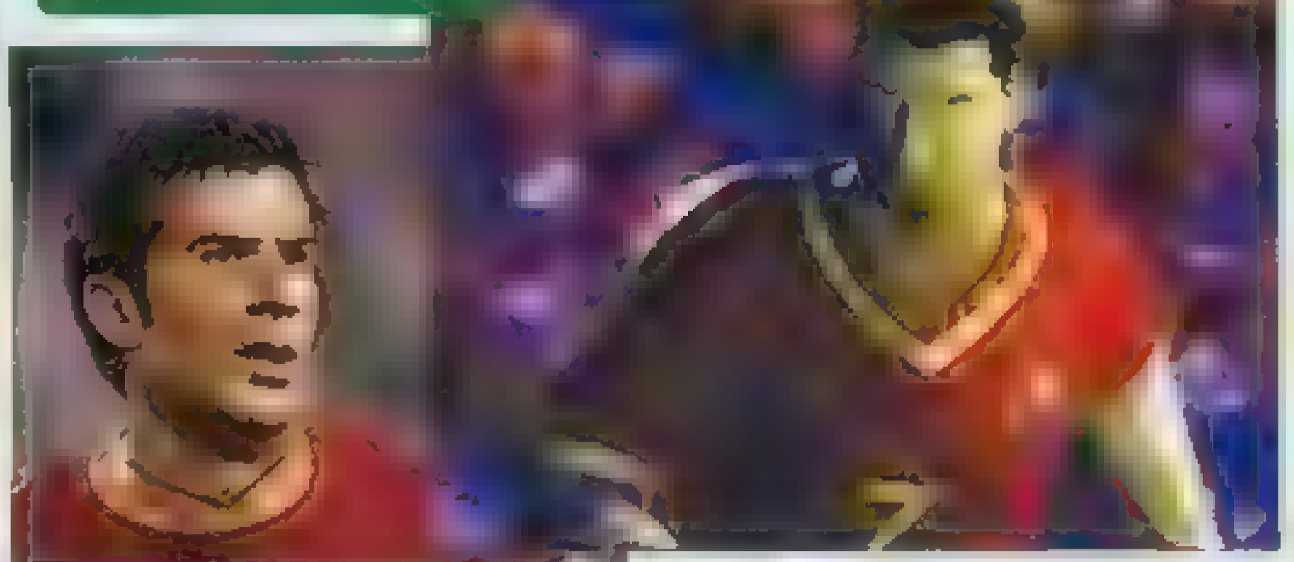
"《WE》系列"的片头可分为两种：CG类和实拍类。CG类被采用在《WE》和《JWE》这两部"《WE》系列"和"《JWE》系列"的开山之作上。而实拍类则多以"《JWE》系列"为主，不过也有像《JWE6》这样的CG类。为我国玩家所熟悉的"《WE》系列"是属于CG类，每一作《WE》的片头都是一部小型的经典瞬间记录片！

WE4



◆1998年法兰西世界杯是法国队重新崛起的起点。在与巴西的决赛中，齐达内梅开二度顶入两个头球为法国奠定胜局。而他越过广告牌后振臂一挥庆祝进球的瞬间，也被记录在《WE4》的片头中。

WE5



◆2000～2001赛季，一桩震撼世界足坛的转会牵动了亿万球迷的心。路易斯·菲戈从巴塞罗纳转会皇家马德里，并且凭借出色表现当选该年度的世界足球先生。再加上2000欧洲杯时，葡萄牙黄金一代打入四强，葡萄牙足球的风头一时无两。









◆历代最佳片头！经典程度满分！1966年世界杯决赛英格兰4:2胜西德，由赫斯特和阿塞拜疆边裁制造的门梁误判；1986年世界杯四分之一决赛，马拉多纳连过英格兰五名后卫再晃过守门员打进世界杯历史上的最佳进球之一；1974年世界杯决赛荷兰1:2负于西德，但在球迷们的心中，米歇尔斯和克鲁伊夫所代表的全能足球战胜了贝肯鲍尔的西德，荷兰终成无冕之王；1982年世界杯巴西队的济科、法尔考、苏格拉底、塞雷佐组成了坚不可摧的黄金四人中场……

WE5FE







WE6 / WE2002







◆2002年中国队首次打进世界杯决赛圈，这也是我们的国家队第一次出现在《WE》的片头中。被爱尔兰挡在世界杯门外的荷兰，只有一名身着前辈克鲁伊夫14号球衣的球迷背影出现在球场中国队训练的观众中。另外，贝克汉姆在预选赛对希腊的一脚25米的直接任意球得分也收录在内。

WE6FE





◆《WE6FE》的片头就像是一次艺术足球的精美展览，风华正茂的萨维奥拉上演人球分过，博格坎普更是打进了英超十年的最佳入球之一。在片头中旁白男声所念的一首小诗表达了制作人对于欧洲联赛的期待与感慨：短短的夏季即将远去之时/我重新回到掌声与欢呼声之中/秋天，在挤满球迷的球场中/我深深地呼吸/冬天，在寒冷彻骨的观众席上/我憧憬着谁将是明天的英雄/而春天，我放声高歌/让我的思绪飞向他们。



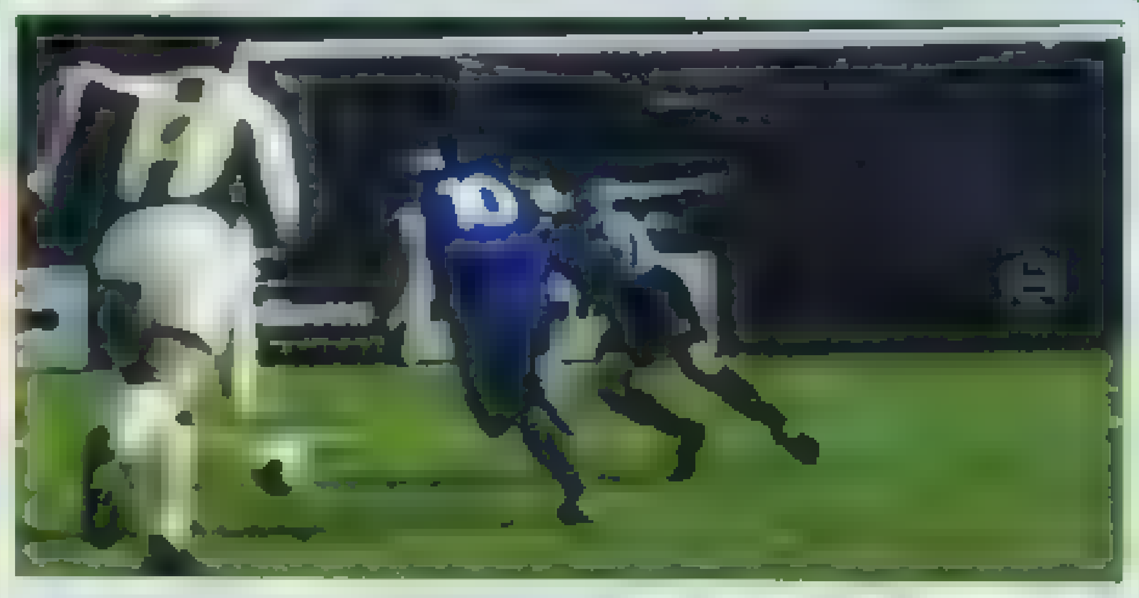
WE7



◆卫冕冠军法国于2002年世界杯惨败，有心杀敌、无力回天的齐达内让人感慨。《WE7》的片头一开始就是以法国队惨败为引子，然后导出“世界杯虽然非常重要，但它并不是足球的全部”的观点。片头中亨利的破门、皇马的配合、华金的突破传中都预示着新赛季的足球将更加精彩。



WE7I

◆一开篇，镜头就定格在“WEFA Championship”的广告牌上，其实是暗示了新一轮的欧洲俱乐部冠军联赛。塞尔塔的10号莫斯托沃伊、那一年异军突起的皇家社会的中场大将卡尔平、拉齐奥的米哈伊洛维奇，这些人无一不是来自东欧足球的老将。而曼联的新7号克里斯蒂安·罗纳尔多，埃弗顿的鲁尼，布雷西亚的巴乔迅速复苏和崛起。无论老将还是新人，足球对于我们来说就是生命。

WE8

◆“The Long Road To The Final”，在这漫长的通往世界杯的路途上，有人倒下了，但是也有许许多多的人在坚持不懈地努力。本作片头中又融入了新加入的一些动作元素，比如乌克兰的舍甫琴科的跑动中胸部停球。捷克队11号球员内德维德一脚凌厉的远射也预示着本作中的重要革新。



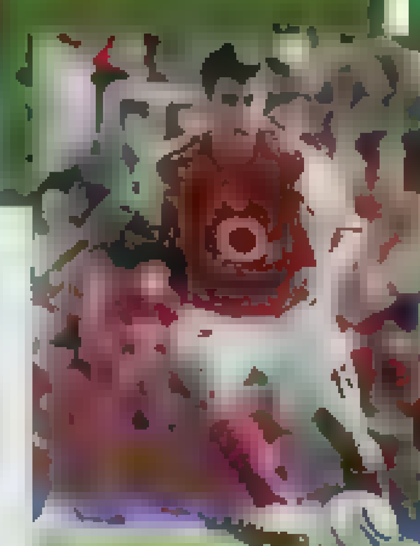


WE8LE




◆在2006年世界杯即将到来之际，各国国家队都在紧锣密鼓地备战。《WE8LE》的片头重点还是放在几个球星身上，比如特维斯、罗纳尔迪尼奥、齐达内，分别将他们的一些标志性动作收录在片头里。在2002年韩日世界杯时，日本与韩国分获16强与4强的历史性突破，而中国也首次进入决赛圈。

WE9

◆可以说，《WE9》片头的制作思路和《WE8LE》挺相似的。几个现实里当红的球星，再加上为日本队进入2006年世界杯摇旗呐喊，惟一的亮点还是并不明显的象牙海岸，阿迪认为《WE9》的片头是历代最无创意的。当然这多少带有一点主观，不过在ＰＳ２上即将走到尽头的《WE》，希望它能够留给我们更多美好的回忆。

2.战靴风云——千里之行，始于足下



从PS过渡到PS2的《WE》，其进化是全方位的，球鞋就是其中一个每代均有新变化的亮点。从PS时代那难以区分的色块，到PS2时代越做越细致，授权越来越多的品牌款式，一双小小的球鞋便足以折射出“《WE》系列”进步的其中一面。在《WE5》时，球鞋的数量寥寥可数，只有阿迪达斯那三道杠比较醒目。在《WE6》中出现了阿迪达斯的经典款式“Copa Mundial”，从此以后阿迪达斯的球鞋系列就在《WE》中生根发芽、茁壮成长。比如“Predator Pulse”系列以贝克汉姆为主题的指纹、龙纹都在发售后不久登陆“《WE》系列”作品，当然还少不了在《WE6FE》、《WE7》、《WE7I》中贝克汉姆那双著名的白色“Lunar”，其脚内侧的摩擦胶粒给我们留下了深刻的印象。著名的“F50”和“F50+”系列也有多款球鞋在《WE》中亮相，比如现在《WE9》中最新款的黑白色、白灰色等等。







▲左图为“龙纹”的实物照片，而右图则为《WE》中的“龙纹”。

从一双球鞋中也能够看出“《WE》系列”所走过的十年历程，从当初毫无授权，到现在授权款式越来越多，这证明了我们这《WE》对于细节的重视程度是随着其发展的脚步稳步前进的。







3.隐形的巨人——著名球场巡礼

在一个经典的系列里面，总会有一些东西让你对其拥有不可磨灭的印象，哪怕它们丝毫不引人注目。因为，在玩家的头脑里，它们已经成为了一种不可或缺的存在。这是一种朴素的美，伟大的美。

在“《WE》系列”里，它们的名字叫做——球场。



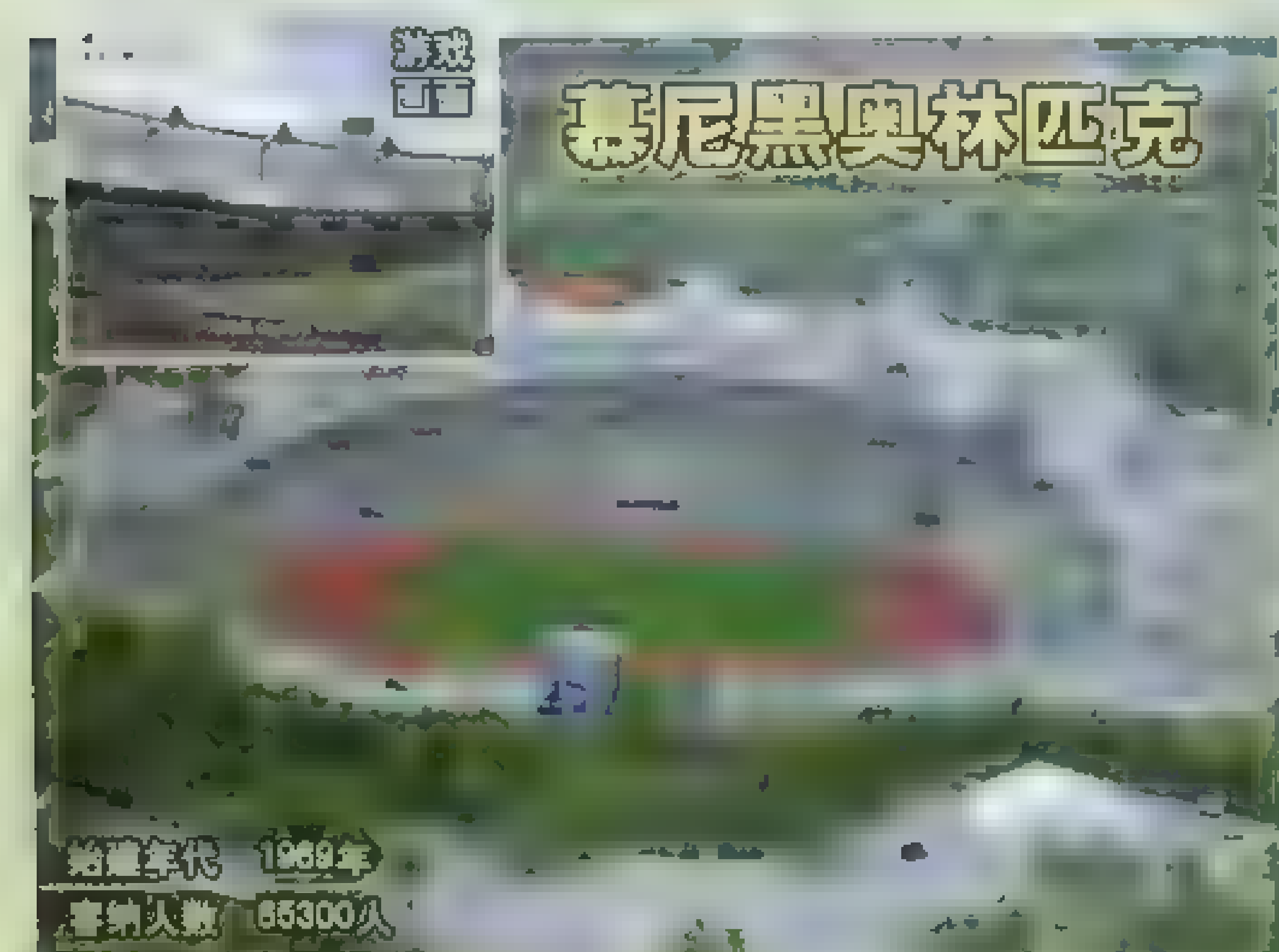
对于我国的球迷玩家来说，巴塞罗纳的主场诺坎帕是一个充满着无穷狂热的球场。想象一下身处8万人以上的声浪旋涡中踢球，这是一种何等美妙而又恐怖的感觉？葡萄牙人菲戈尤其对这“冰火两重天”有着常人无法比拟的切身体会。



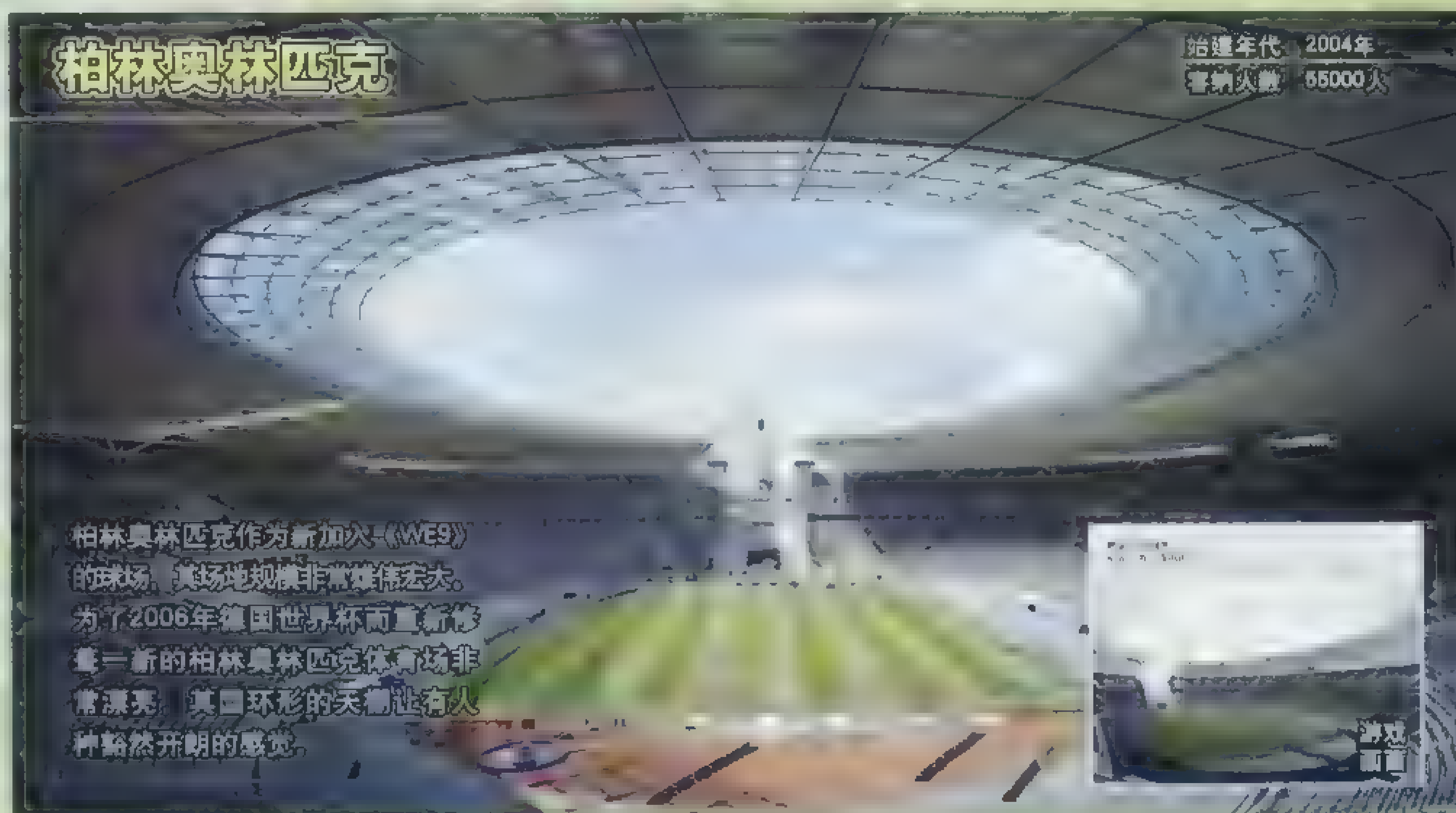
红魔曼联让老特拉福德变成世人皆知的足球“梦剧场”，世界上最值钱的俱乐部其商业运营不得不令人叹服。新赛季老特拉福德扩容至75000个座席。在这里，曼联创造了一项足球吉尼斯记录，在1999～2000赛季他们创造了英超单赛季的最高入球记录：97球！



在上世纪80年代，红军利物浦一统欧陆足坛，但是自从海瑟尔惨案后就一蹶不振。直至到去年的欧洲冠军联赛奇迹般地夺得冠军，顺利留住球队核心的杰拉德后，睿智的主帅贝尼特斯将如何再续利物浦的辉煌？这是本赛季英超联赛的主要话题。

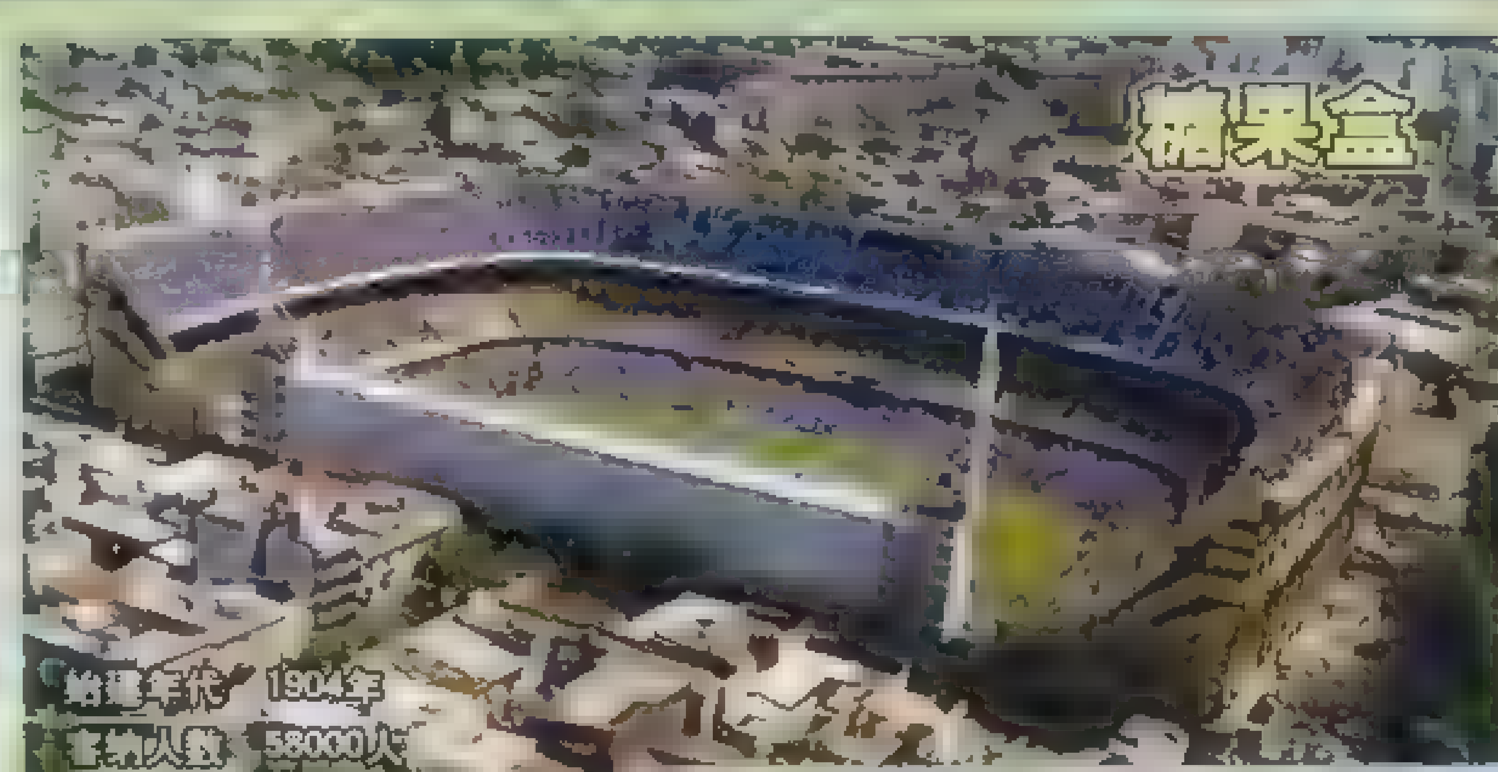


拜仁已经搬进了新的安联球场，慕尼黑奥林匹克体育场已经成为了一段辉煌的历史。1972年奥运会开幕式、1974年世界杯决赛、1988年欧洲杯决赛、1993年和1997年两次欧洲冠军杯决赛，慕尼黑奥林匹克体育场将不会再举办任何重大的足球赛事。就让这辉煌静静地成为铭记在我们心中的历史吧。





阿姆斯特丹球场的设计风格与它的主人阿贾克斯、荷兰国家队可谓一脉相承，充满着未来革新气息的建筑风格与全能足球相得益彰。自1996年投入使用以来，它承办过1998年欧洲冠军联赛决赛、2000年在荷兰举行的欧洲杯等重大比赛。



这里是球王的领域，这里是艺术足球的故乡。马拉多纳是博卡永远的一员，现役阿根廷国家队的组织核心里克尔梅也是出自博卡。糖果盒只有3面看台，另一侧则是直上直下的包厢楼层，这是一个颇为奇特的设计。每逢博卡比赛的日子，布宜诺斯艾利斯的博卡区就会成为球迷的海洋。



与博卡相对的，自然就是河床俱乐部了。有对抗才有进步，河床号称“阿根廷国脚的摇篮”，其9岁梯队的建设也是世界足坛青少年训练体系中绝无仅有的。在每一级梯队中筛选出最出色的球员打前腰的位置，艾马尔、达历桑德罗都是近年来涌现出的青年才俊。也正是因为各级梯队的打法高度统一，前腰传统的火炬才能不断延续下去。

&3DM-SMY
www.plumbook.cn

4.激情解说 精彩实况
——来自WE世界的声音



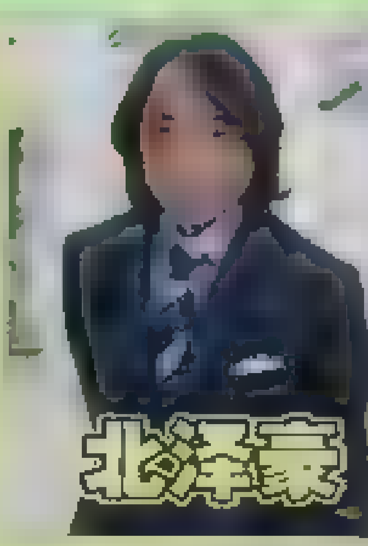
如果看球的时候没有解说，就好像菜没有放盐一样，富有激情的解说员绝对能够让足球变得更加精彩。标榜"真实、细节"的《WE》又怎么能够缺少让人热血沸腾的声音呢？

首先让我们认识一下"《WE》系列"一贯的老牌评述员：琼·卡比拉(ジョン·カビラ)，他的原名是川平(音：カビラ)慈温(ジオン)。当年令大家耳熟能详的"Goal!!!!!!"和"罗伯特·卡洛洛洛洛洛斯"等可都是琼·卡比拉先生的声音噢。同时，琼·卡比拉也是Sony Music Artists Inc.旗下的签约艺人，同门师兄弟有2002年世界杯主题曲日文版的主唱，日本人气满点的男子组合Chemistry。从《WE》初代一直活跃到现在的《WE9》，可以说琼·卡比拉的解说见证了"《WE》系列"的发展轨迹。



解说员的组合通常都是由一个专业解说员活跃气氛，而另一个则是专业知识一流的退役球员或教练。除了琼·卡比拉之外，中西哲生也是大家熟悉的一个名字。他出生于1969年9月8日，爱知县人。曾经在日本J联赛效力，2000年退役后一直担任足球旁述工作。在《WE9》之前，他与琼·卡比拉搭档为我们奉献了许多感性与理性兼备的实况解说。

到了系列最新作《WE9》，中西哲生则被替换成了北泽豪。作为日本足球的功勋球员，北泽豪见证了日本足球从成立职业联赛到打入世界杯的艰辛历程，可惜在世界杯大名单宣布的时候，他却落选了。在《WE9》的解说中，北泽豪展现了退役后担任日本NTV电视台的解说员所练就的功力，其轻松诙谐而又专业的解说风格让人印象深刻。





▶北泽豪在赛场上的英姿。

而在配乐方面，在《WE5》中收录了国际足联公平竞赛(Fair Play)的主题音乐，这是值得纪念的一段音乐。而历代最为脍炙人口的主题曲则肯定是《WE6》和《WE2002》的"We will rock you"(演唱：皇后乐队)。



5.WE三剑客——系列品牌代言人

在这个讲究商品包装的时代，酒香也怕巷子深，"《WE》系列"同样也不例外。于是，从《WE5》开始，中村俊辅、中山雅史与济科这三位在日本足坛上声名显赫的人物陆续出现在了游戏的封面上，他们的魅力使不少球迷开始迈入玩家的行列。



中山雅史代表着日本成立职业联赛前后的奋斗史，日本人对其极为推崇。这是因为中山雅史有一股不屈不挠的斗魂，他对进球始终都保持着超越常人的极度渴望。1998年世界杯日本对牙买加的比赛中，中山雅史打进了日本队在世界杯历史上的第一个进球。

代言作品：《WE6》、《WE6FE》、《WE2002》



中村俊辅是日本新生代球员中的佼佼者，从2002～2003赛季开始加盟意甲的雷吉纳，在效力的三个赛季中共打入11粒进球，其中多为定位球破门。在2004年于中国举行的亚洲杯上，中村俊辅就多次以定位球助攻队友或直接得分。在国际A级赛事对阵法国、巴西等强队时，他的定位球也屡有佳作。中村俊辅现与我国的国脚后卫杜威一同效力于苏格兰超级联赛的凯尔特人队。

代言作品：《WE5》《WE5FE》《WE9》



◆济科的球风华丽优雅，是一位不世出的技术大师。



有"白贝利"之称的济科，在当年是巴西队著名的黄金四人中场之一。在日本的J联赛创办的时候，与一大批当时国际足坛的经验丰富的老将一起加盟，当时他所效力的球队是鹿岛鹿角。可以说，以济科为首的这一批球员长期在日本足坛效力，为日本足球带来了不小的潜移默化。目前，济科担任日本国家队的主教练一职，在2002年韩日世界杯上带领日本队获得历史性突破，打进了世界杯的16强。

代言作品：《WE7》、《WE7J》、《WE8》、《WE8LE》、《WE9》

第 乐章 中场休息 诙谐的小插曲

1.智者千虑，必有一失
——游戏BUG面面观

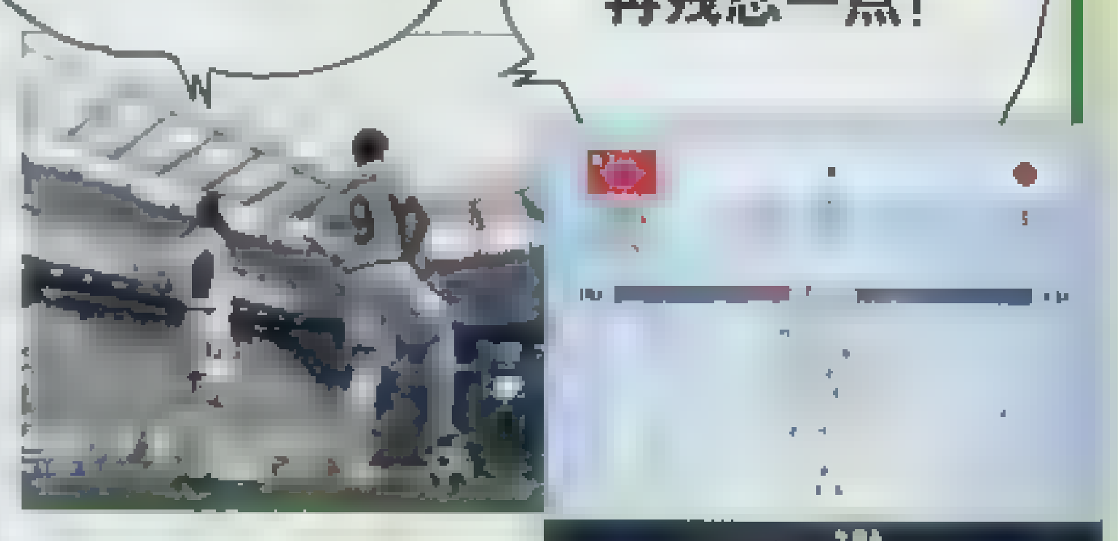
世界上没有天衣无缝的东西，是游戏就免不了会有BUG，好在我们的《WE》系列发展至今，虽然系统方面或多或少地遇到过一些诟病，但至少还没有出现过影响正常游戏的恶性BUG，只是偶尔会出现一些有趣的小问题，权作是调剂比赛的笑料……

分数BUG

……老大，这样会不会太残忍？

残忍吗？那就再残忍一点！

在《WE8》中存在这样一个惊人的BUG：在球越过门线的瞬间按START暂停，然后选择"回放"进入慢动作回放模式，此时如果再退回到暂停菜单画面的话，即可令进球数增加一球！如此反复便可使分数激增！(上限为999，不要太贪心……)



入球BUG

射门！可惜，球打在了边网上……嗯？1：0？

角球！哎呀，球落在了球网上……哎？2：0？队长……快出来拜上帝……



▲Round 1，READY？FIGHT！

如果您遇到上述情况，请不要吃惊，类似这种错误的进球判定在"《WE》系列"的每一作都是存在的，只是概率极低罢了。与其说这是一个恶性BUG，不如形容成可遇而不可求的神来之笔更为恰当。当然，如果您是与朋友在比赛的话，记得要发扬普拉蒂尼的绅士风格将丢球还给人家哦，否则一旦真人PK起来，可别怪兄弟咱事先没提醒您。

贴图BUG

3D游戏的一大缺陷就是在同一空间表现多个人物时极易出现贴图错误，"《WE》系列"自然也没能免俗。坦白地说，即使作为对此等技术环节心知肚明的专业编辑，当我们整理这些诡异的图片时，也不禁有些心惊肉跳的……





上有单掌穿腩，下有手刀贯腹，家长指引呀……

老虎不发威，当我是猫太？看招！黑虎掏心！



马尔蒂尼：我的铁头功，一天也没有荒废过！

&3DM

2.我猜我猜我猜猜猜
——恶搞发型一览

最近几作的《WE》均可提供隐藏发型任君选择，虽然有些还算像模像样，但另外一些则猥琐得有点过分了，譬如下面的几个，您自己来瞅瞅吧。(注：发型模特由小贝君友情担任)

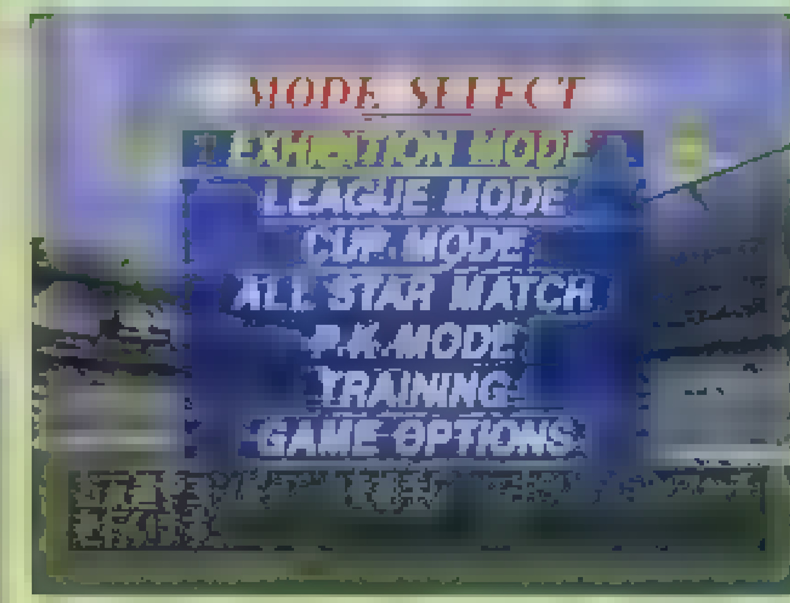
最后说明一点，经实战验证，该系列发型对头球无任何助益，请勿随意模仿。



3.路人皆知的秘密
——KONAMI经典秘技

在《WE3FV》版的菜单画面中，只要依次输入"↑↑↓↓←→←→×○"即可使队伍选择画面中出现欧洲全明星队和世界全明星队(欧洲除外)这两支超强的隐藏队伍。当年这个秘技在FANS中广泛流传，可说是每玩必用的秘技。顺便说一句，Konami这个家伙似乎非常喜欢将这个顺序指令作为游戏中的隐藏指令，其中最令大家耳熟能详的首推初代《魂斗罗》，那30条命的特殊奖励让幼小的我们在游戏世界里第一次懂得了什么叫做"爽"和"过瘾"。





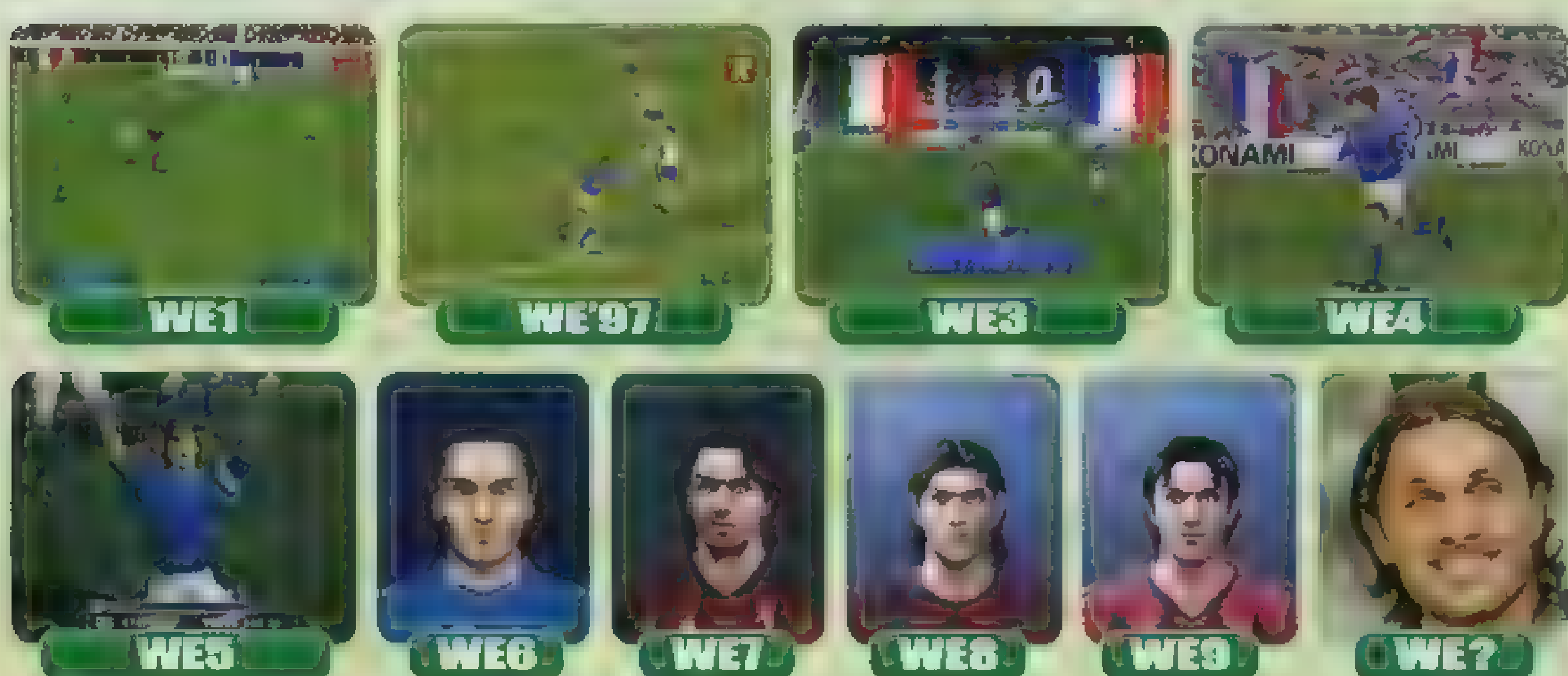


第 乐章 下半场 进化与革新

1.士别三日当刮目相看
——《WE》画面进化史

说到这些年来KCET在画面技术(尤其是球员造型表现力)上的突破，就不能不提到一个人——马尔蒂尼。

从1985年到2005年，从1995年到2005年，前者是保罗·马尔蒂尼的截止到目前为止的职业生涯，而后者则是《WE》的第一个十年历程。从1994年意甲联赛的转播开始，我们就见证了马尔蒂尼的辉煌。而这一种辉煌也在《WE》中获得了另一种历史的记载。之所以选择马尔蒂尼作为本段内容的代表人物，那是因为他是所有人的典范，无论踢球还是做人。更重要的是，他是全勤出席"《WE》系列"的为数不多的球星。

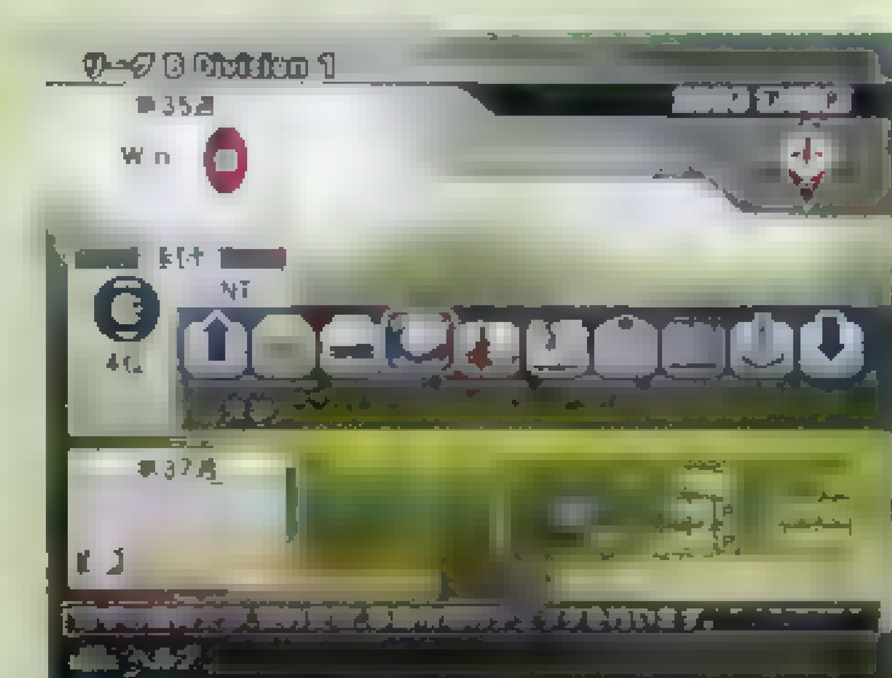


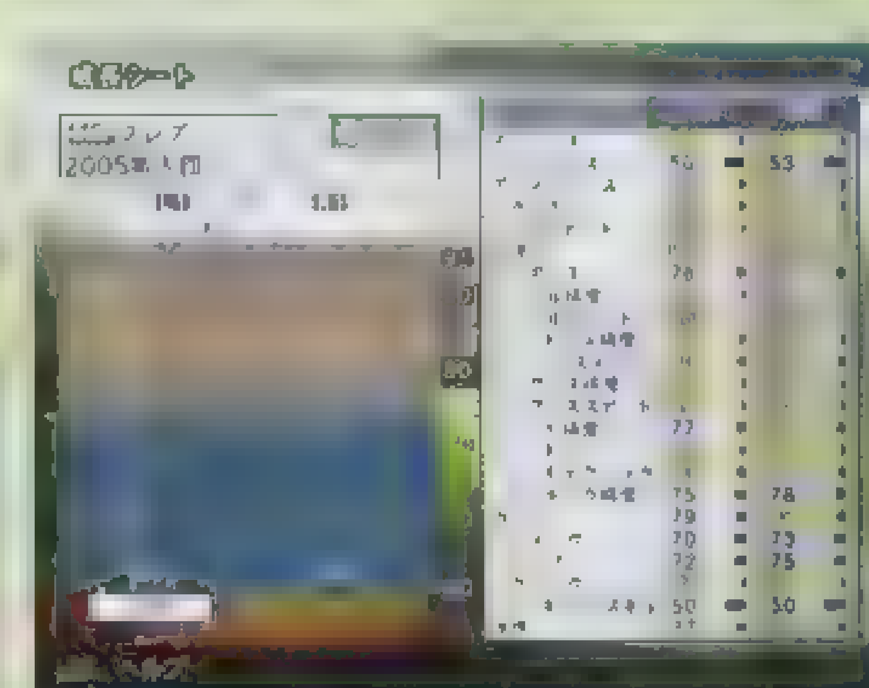
3.教练、球员、主席
——能满足你一切愿望的大师联赛

作为教练，你可以排兵布阵；作为球员，你可以亲自上场；作为主席，你可以运筹帷幄。自从在《WE4》中加入了大师联赛(Master League)以来，它就成为了"《WE》系列"的一个重大卖点。不断地扩充所参加的俱乐部数量，直至终于囊括世界足坛的中心——欧洲五大联赛(西甲、英超、意甲、法甲、德甲)。系列致力于取得越来越多的授权许可，从《WE5》开始获得FIFPro的授权，然后在《WE7》获得AC米兰、罗马、拉齐奥、帕尔马四支意甲俱乐部的授权，紧接着到《WE8》获得意大利、西班牙、荷兰三国联赛的授权。现在到了系列新作《WE9》，我们又欣喜地看到"《WE》系列"的授权步伐又朝着英超在迈进。因为先行获得阿森纳和切尔西的授权的操作手法，和当年《WE7》先行取得AC米兰、罗马、拉齐奥、帕尔马四支意甲劲旅的操作手法是何其相似。我们完全有理由憧憬一个取得与现实足坛同步授权的大师联赛的出现！



▲初次登场的大师联赛，50点的罗纳尔多真是令人怀念啊！





大师联赛从刚开始单一的联赛制，然后到效仿欧洲冠军联赛和联盟杯。从"一签即来"无需谈判的原始阶段，进化到了反复交涉、手段繁多的现代转会。从球员无需考虑退役，组成明星队后就丧失游玩的乐趣，到现在引入成长衰老的育成要素，使得球迷玩家还能够过一把慧眼识新秀的伯乐瘾。从当初的一穷二白，到现在逐步完善的体制，大师联赛足以见证"《WE》系列"向国际化发展的趋势。

足球是无国界的，这一真理在《WE》的大师联赛里得到了淋漓尽致的体现。

2.人靠衣装，佛靠金装
——漫长的版权之路



在PS时代的《WE》里，无论你是天皇巨星还是一介小卒，你都得顶着个不伦不类的假名上场踢球，比如大名鼎鼎的马拉多纳在《WE》的阿根廷队里竟然叫"多拉马纳"……看着那些假名，相信球迷玩家心中都不是滋味。后来到了《WE3》的时候，《WE》系列第一次获得了1998年法国世界杯的授权。不但包括32支参赛劲旅的全实名、球衣、阵容，连分组抽签都可以选择完全按照1998年世界杯时的小组形势。可以说，这就是"《WE》系列"取得授权的第一步。

当来到PS2的时代后，《WE》在从《WE5》开始后的每一代都获得了FIFPro(世界职业球员协会)的授权，越来越多的国家队的真实面貌都得以重见天日。



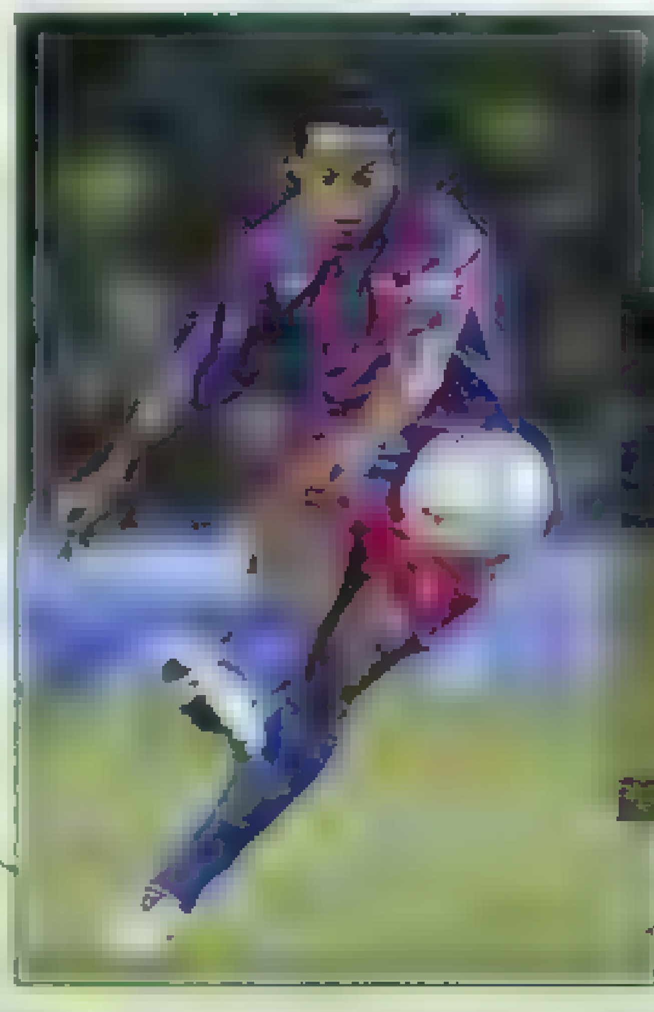
而在本世纪初，Konami高层人士远赴欧洲与各国联赛洽谈授权后，"《WE》系列"取得了显著的成效，包括有"小世界杯"之称的意大利甲级联赛、欧足联等级分排名第一的西班牙甲级联赛、有"兵工厂"和"血库"之称的荷兰甲级联赛都将最新的资料授权给《WE》。在系列最新作《WE9》推出后，我们欣喜地看到阿森纳、切尔西这两支英超劲旅和基辅迪纳摩、格拉斯哥流浪者等其他国家联赛的霸者都加入了最新的授权行列。相信在不久的将来，《WE》的趋势完全走向国际化时，我们就能够享受到与世界足坛同步更新的全真实授权资料了！

4.瞬间静止的美
——任意球赏析

你是所有人的焦点，这 刻的球场仿佛在时间中静止．只有你和足球在运动着，让这令人窒息的空气从静止的瞬间爆发出热烈的美。这 就是任意球！

《WE》发展的十年中，任意球的高手可谓层出不绝。传闻《WE》的制作团队为了在《WE》中重现贝克汉姆罚任意球的风采，对于其罚球过程的技术动作研究得细致非凡，其各种资料甚至都可以拿去出一本《如何像贝克汉姆一样罚球》的足球教学课本了。虽然我们不得承认任意球是因为贝克汉姆的品牌效应才受到那么多人的关注，但是在《WE》的十年发展历程中，同样也有许多留下过光辉瞬间的任意球高手。比如上赛季打进八个直接任意球的法甲里昂的巴西中场小儒尼尼奥，他在系列新作《WE9》中的任意球数值为最高的99。

灵感天才——罗纳尔迪尼奥 Ronaldinho



这是一股来自于天才的灵感，将弧线、力量、速度完美地融合在了一起。看着罗纳尔迪尼奥罚球前的眼神，你会发现一个认真的天才比一只猛兽更加可怕。当这股灵感爆发得越来越频繁的时候，足球的魅力也会呈几何级数般飞跃。



疾如奔雷——卡洛斯 Roberto Carlos



雷不是经常能够劈中人的，但是一旦被雷劈中，无论任何人都会死得很惨。卡洛斯的任意球就如奔雷一般燎原而过，1997年法国四强赛中40米左右"劈中"法国的那一脚任意球被视为传世经典。相信现在再问当时法国队的守门员巴特兹，他也会反问我们："球进了吗？"





闲庭信步——亨利 Thierry Henry



仅仅只需要两步助跑，摆腿的幅度好似在闲庭信步，举重若轻之间展现出大家风范。这就是亨利，世界足坛的超一流杀手。在亨利的任意球中，快速罚球得分给人留下了深刻印象。而这种敏锐机警和随机应变，也正是一个顶级射手所必备的素质。



弧线之美——中村俊辅 Nakamura Shunsuke



"那一瞬间，我明明能够挡住那个足球，但是球的弧线却越弯越大，最后无情地从我的手边滑过"，而这就是中村俊辅的任意球。那一道弧线很美，在那一瞬间它凝聚了胜利的喜悦和绝望的悲哀。你总以为能够把握这道弧线的美，但是结果却总是差那么一点点……

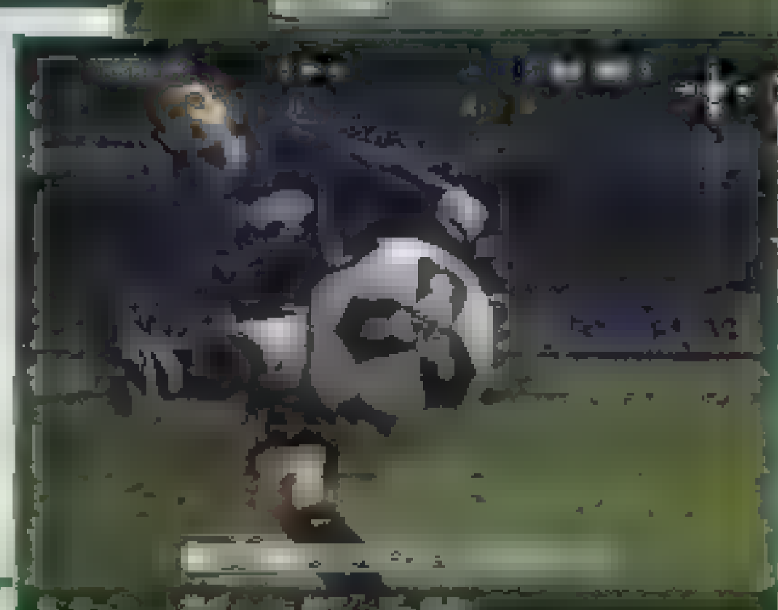


例不虚发——米哈伊洛维奇 Sinisa Mihajlovic



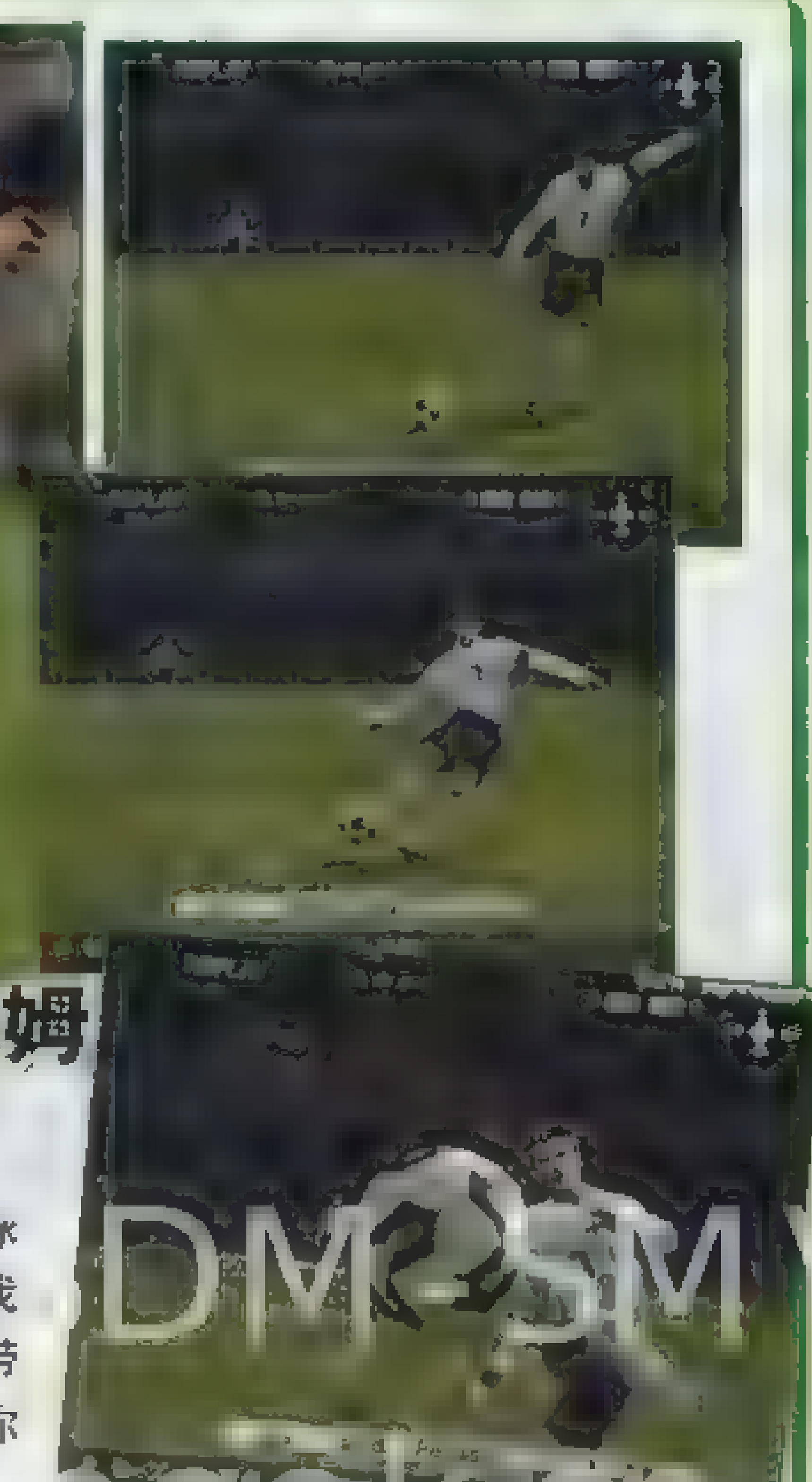


谁能用任意球上演帽子戏法？惟米哈伊洛维奇也！这个塞黑人的左脚充满了魔幻般的魅力 他的任意球从来都不拘一格，既有重炮轰门，也有角度制胜。当米哈伊洛维奇站在罚球点前，你能想象得到这是个36岁的老后卫吗？不，罚任意球时的米哈伊洛维奇永远年轻！



系列原点——贝克汉姆 David Beckham





这是一种现象，而他则是一个现象级的球员。还会再有第二个贝克汉姆吗？如果你和我一样都无法回答，那么不如一起去欣赏他所带来的足球。当一切静止的瞬间，任意球会让你感受到它那摄人心魂的魔力。

DMSM www.dmbook.cn

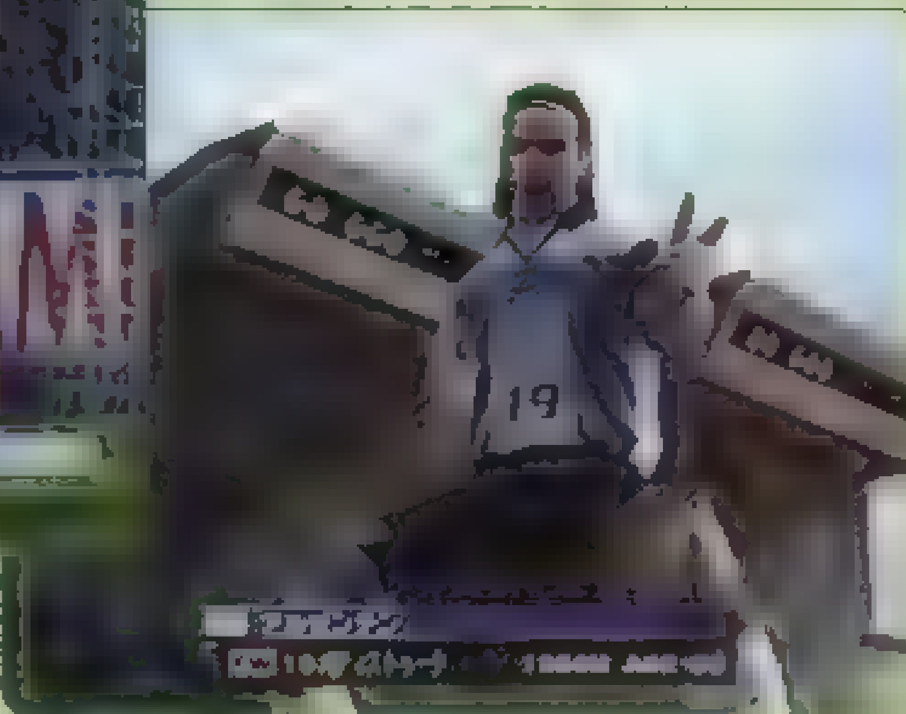
5.拥抱激情
——进球庆祝动作集锦

进球后的宣泄似乎是球员们的本能，至少并不是人人都会像中田英寿那样进球后沉默地慢慢踱回中场摆酷的(见《WE3》)，对于球迷们而言，他们的欢呼不只是为了精彩得令人窒息的进球与记分牌上跳动的数字——还有球员们那宣泄个性与激情的胜利POSE。





不是每个人都能像阿加霍瓦那样连续翻上好几个跟斗的。



轻摇食指的肥罗显得非常轻松。

"巴蒂式冲锋枪"再次开始扫射。



小贝经典的"胜利十字"宣言。





塞内加尔的群舞印证了足球是一项集体运动。

嘘——不要打扰维耶里射入下一个球。

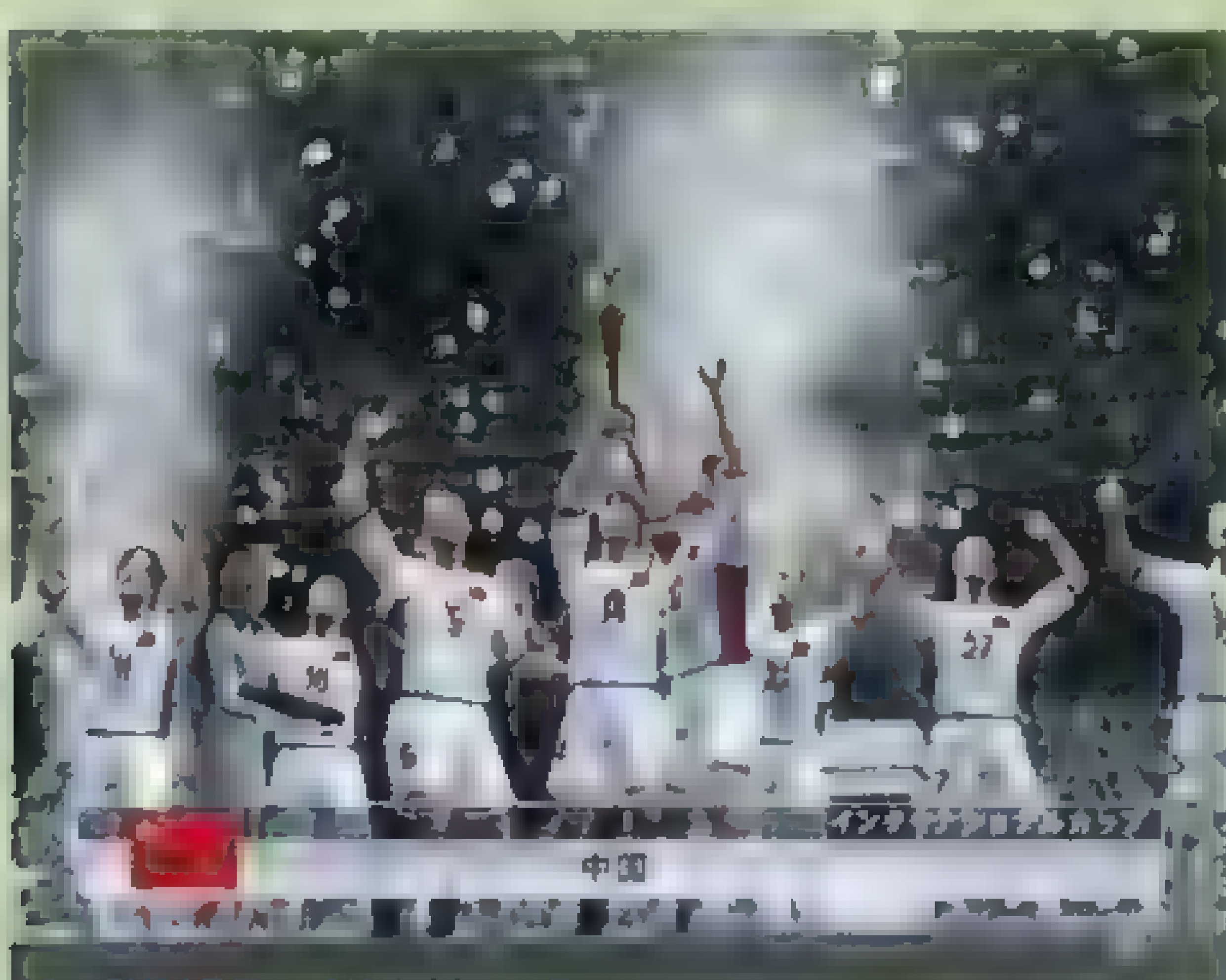


亲吻婚戒的劳尔是新好男人的典范。

第四乐章 加时赛 我们的WE

1.尴尬的中国足球

当我们的近邻日本和韩国在欢庆打进世界杯的时候，我们只能在家打打《WE》。无可否认的是，《WE》中的中国队的确让我们这些球迷处于一种痛并快乐着的状态。一方面自己国家的球队不争气，国内联赛规划等等一团糟，另一方面是逐渐远离球场的球迷们只好寻求另外的足球娱乐方式了。PS2时代的中国队随着海外球员阵营的扩大，实力有所加强。孙继海、邵佳一、李铁以及董方卓等人都是现在或者未来的国家队的栋梁。而系列最新作中，来自上海申花的孙祥的成长潜力也让全国球迷玩家津津乐道。没有任何一个中国球迷是真的对国家队不闻不问！截止到目前为止，中国队出场作品包括《WE》、《WE4》、《WE2000》、《WE2002》以及PS2平台上的全部作品。



▲我们等待这一天　但愿这不会只是所有中国WE玩家的最终幻想。



▲这就是《WE》初代里的中国队，虽然棱角分明，但能力不错，尚能踢得有板有眼。



▲现在，虽然欢腾在《WE9》华丽的外衣下，但那低下的数值却已令我们渐渐地开始感到力不从心……

中国队，请你记住，你肩负着我们中国球迷的希望，没人想做一个只能在游戏中寻求快乐的足球阿Q。

2.我们的WE
——ESWC中国征途



2004年7月4日，在世界三大电子竞技赛事之一的电子竞技世界杯(ESWC)上，两位中国选手陈志良和王早行首次参加新项目《PES3》的比赛，结果双双打入四强！虽然中国足球在世界足坛上并不入流，但是中国的足球电竞选手却在这次ESWC的比赛中证明了中国的实力！在今年刚结束不久的ESWC的《PES4》项目里，中国的赵航选手再次打入四强。这里的足球没有假球、没有黑哨、没有赌球，这里有的是一群热情、单纯的年轻人。

这里的足球，很纯洁。

终末曲 点球 无尽的华尔兹

十年的风风雨雨，铸就了一款游戏界的传世经典。

对于《WE》，很难说清这个系列究竟标志着什么，因为这个巨人依然在大步流星地前进，他的旅程还远未结束。十年，只是一个途经的驿站，想为之盖棺定论还太早太早。

然而，这个时候，总会有一些东西由感而发地被创作出来，藉以承载这段难以忘却的回忆。所以，在本期的特别企划里，我们为您奏响了这篇《胜利交响曲》——就像当年贝多芬先生创作这首曲目一样。

虽然"《WE》系列"不可能像足球运动那样成为不朽，但请相信，曾经有一段时期，它为无数喜好足球运动的游戏玩家带来了难以言表的快乐——而这快乐，还将持续进行下去。这已足够。



&3DM-SMY
www.plumbook.cn



想通过游戏提前知道动画结局的人可能要失望了，因为游戏的内容只到动画的2/3，而之后的全为原创剧情。其实本作真正的意义是对“《G世纪》系列”系统、画面等方面变革、改进的尝试，也就是所谓的试作品。说实话本作的系统方面不尽如人意的地方确实不少，但制作精良的机体以及战斗绝对会让所有高达FANS激动，可以想象用同样方法表现UC系高达将会是多么令人兴奋的事情！

文 沙罗

機動戦士ガンダムSEED DESTINY GENERATION of C.E.

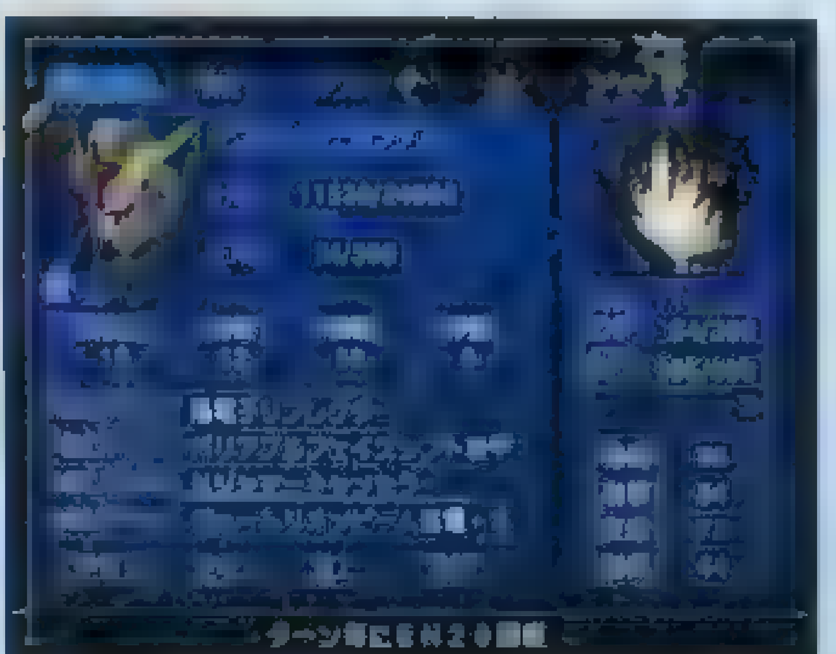
PS2	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.	Bandai Tomcreate	S·RPG
	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.	2005年8月25日	日版
	无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

机师必读——基础篇

利用武器射程上的特点在战斗中取得优势

在战场上MS将作为战斗的主要力量，而MS的武器从射程方面可以分为：近距离武器，中距离武器以及远距离武器。

近距离武器基本上都是格斗类武器，比如光剑、光斧等，这类武器攻击力以及命中率都处于中上等，属于主力武器，但因为射程短因此使用时要考虑到是否会在敌回合被围攻(尤其是敌我双方的作战单位刚开始正面接触的时候)。需要注意的是某些机体并没有近距离武器，因此在战场上要注意选择战位。



▲机体的偏向性可以在状态画面直接看到。

中距离武器因为射程以及威力都没有明显优势，因此在战斗中大部分时间都被视为支援型武器。相较于高威力低命中的远距离武器，在单机行动时中距离武器主要用于牵制敌人以及结果HP不多的目标。

远距离武器是初期遭遇战的关键，如果使用得当能够在短时间决定战势的走向。初期在我方角色能力偏低的情况下，进攻时要本着“伤其十指不如断其一指”的原则，集中炮轰敌阵外围的目标，这样可以有效起到压制敌攻势的作用；到了中后期我方角色学会“复数攻击”后远距离武器则变为削减敌作战单位HP、为我方进攻提供火力支援。

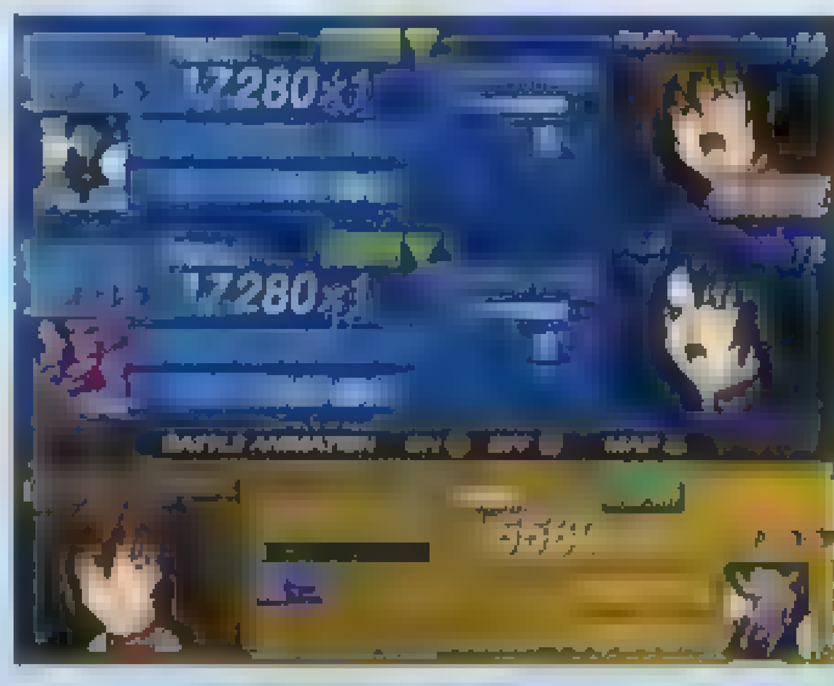
另外，虽然基本上机体都装备有近、中、远这3种武器，但实际上机体本身是有偏向性的——也就是说只有让擅长远距离攻击的机体发动远距离炮击才能最大程度发挥出威力。其实这一点很容易被理解，应该没有人会让炮击型扎古勇士冲上去拿光斧砍，让剑装型冲击高达在远处扔飞刀吧。

把握时机，积极使用地图兵器

与以往的“G世纪”不同，本作母舰所装备的武器全为地图兵器。地图兵器的好处是能够一次攻击到复数敌人且不会遭到反击，而且本作使用地图兵器击毁目标后同样能够获得经验值。当然弊端也不少：因为在使用地图兵器的前后无法移动，由此会延长母舰在前沿停留的时间增加危险性，而且大部分地图兵器会误伤范围内的我方机体。另外，与“G世纪”不同，本作的地图兵器并不会100%命中范围内的目标，如果敌人的能力够高或玩家的运气不好，攻击被回避也不是什么稀奇的事情。

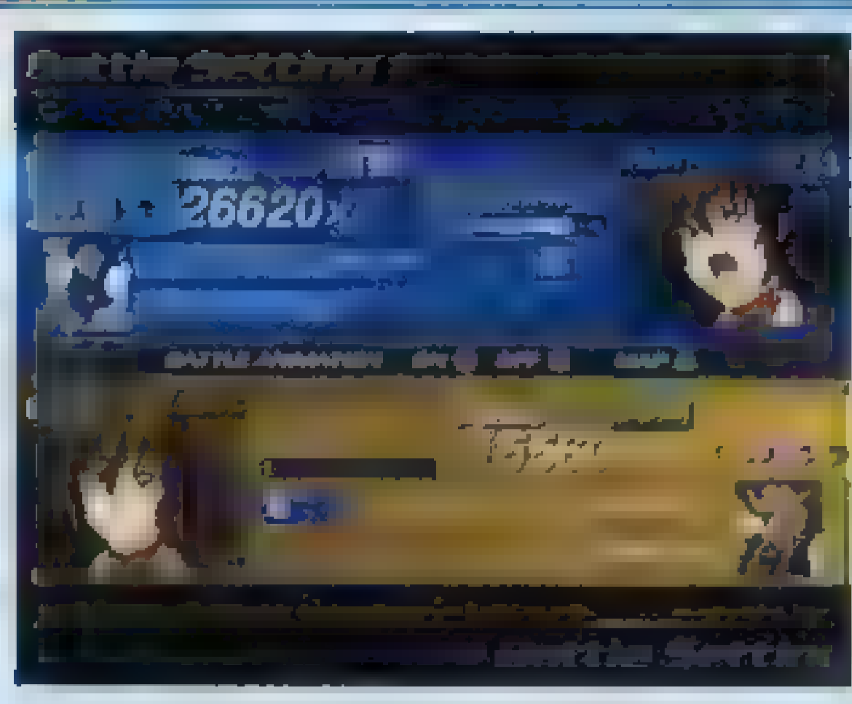
行动时注意人员调配，避免单机突入

“G世纪系列”与“机战系列”最大的不同就是“G世纪”的驾驶员无论多有名，在战场上也绝对不是神(被2、30%的命中率击中可以说是家常便饭)，因此不要幻想有“乱军中取上将首级”的事情出现。另外，因为没有引入系列以往的“主舰编制系统”，因此在战场上只要攻击的目标处于我方MS的支援武器射程内，都可以发动支援攻击。支援攻击的好处就是可以在同一回合我方两台MS分别攻击目标，支援用MS不仅不会受到反击而且没有次数限制(当然，如果EN用完了就没办法了)，如果击毁目标还能按照比例获得经验值，是有效进攻以及老队员带新兵最快捷的手段。因此建议在战斗初期不要忙于进攻，而是根据敌MS的行动路线以及移动力调配我方人员部署，尽量保证在局部战形成以多打少的局面，这样才能在我方损失最小的前提下最大限度地消灭敌人。



▲进攻时尽量做到二打一。

注意BP值的分配 果断发动BA攻击

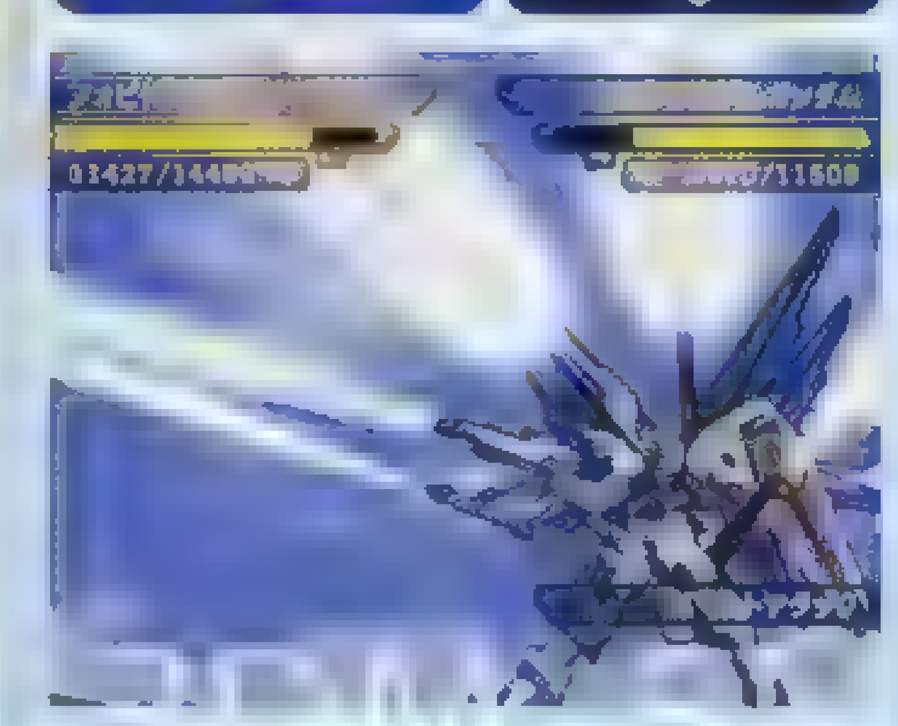


▲合理分配BP值是制胜的关键。

当驾驶员的BP(Battle Point)值达到100以上之后就能够发动大威力的BA(Burst Attack)攻击重创甚至摧毁敌人了。BA不仅基础攻击力高更重要的是能够无视目标机体的一切特殊能力(比如PS装甲)直接对其造成伤害，因此是快速削减某些无耻BOSS们的利器。另外使用BA击毁敌人后还能够额外获得一部分经验值奖励。不过需要注意的是BA攻击是无法与支援攻击共用的(某编：那是当然，你小子贪心也要有个限度！)。

BP值上升方法

1. 被敌人命中
2. 命中敌机体
3. 击破敌机体



▲大魄力的画面！让人热血沸腾

www.plumbook.cn

机师必读——战斗篇

以运气为前提的SEED模式

其实这里所讲的"SEED模式"并不是指在动画中出现的那个经典"爆豆"场面，而是在战斗中有机会为玩家随机提供各种有利状态或加成(前提是能够掌握用来发动的按键)。进入战斗画面后会有几率发动"SEED模式"，这时玩家要在规定时间按下○□×△4个按键中任意一个，如果正确的话便能够获得诸如"回避率上升"、"先读"等有利状态或数值加成。

其实个人感觉这个"SEED模式"确实可以用"鸡肋"来形容：首先发动"SEED模式"的前提就是要进入战斗画面(顺带一提，本作进入战斗的读盘时间确实大有改善)，而是否会出现"SEED模式"、所能获得有利状态的种类以及按键全为随机……光是看到这么多"随机"相信大家就已经知道它在战场上的实用度了吧。

SEED模式效果一览



命中率上升	在原有基础上提升发动者的命中率
回避率上升	在原有基础上提升发动者的回避率
防御上升	在原有基础上提升发动者的防御力
威力上升	在原有基础上提升发动者的攻击力
综合上升	提升发动者的命中率与防御力
先读回避	不会被对手先读
先读	必发动先读
Critical无效化	对手不会出现Critical攻击
Critical率上升	发动者的Critical率上升
危机回避	可以避免本次战斗中被击毁

※命中、防御等数值的提升范围 5%—100%，当然，每次发动时的具体数值仍是随机决定。

在战斗中利用机体特殊能力取得优势

一提到在SEED里面出现机体的能力，相信大家马上就会想到那些反射光线、实弹无效的××○○无敌装甲。在游戏中这些充满了幻想的特殊能力都得到了最大程度的再现，而由此战斗中的应对方法也发生了改变。以往防御只能减轻一定的伤害，而在本作中由于某些机体的盾能够防御光线或实弹，因此有些时候"防御"将会比"回避"安全系数更高。反过来，敌人的机体同样也会拥有各种特殊能力，因此在进攻前一定要调查仔细，不要最后落得个事倍功半的结果。

机体特殊能力一览

名称	效果
シールド防御	选择防御后伤害降低1000
变形可能	机体可以变形为MS形态或MA形态
アンチビームシールド防御	选择防御后光线系攻击伤害降低2000(光线系打击除外)
フェイズシフト装甲	打击与实弹系攻击伤害降低3000，每次发动EN消耗4
ラミネート装甲	光线系攻击伤害降低2000(光线系打击除外)
ミラージュコロイド	选择"回避"选项后回避率上升15%，每次发动EN消耗2
Nジャマーキャンセラー	每回合EN恢复20
ゲシュマイディッヒパンツァー	光线系攻击伤害降低3000 每次发动EN消耗4
トランスフェイズ装甲	打击与实弹系攻击伤害降低3000 每次发动EN消耗2
アルミューレ・リュミエール	除BA攻击外其他攻击伤害降低3000，每次发动EN消耗8
8(ハチ)	获得经验值上升15%，HP30%以下机动性上升5
デュートリオンビーム送电・S	在范围内EN全回复
ラミネート装甲防御	选择防御后光线系攻击伤害降低2000 回避率下降15%
ビームシールド防御	选择防御后光线系攻击伤害降低2500 每次发动EN消耗2
阳电子リフレクター	除BA攻击外其他攻击伤害降低3000，每次发动EN消耗8
电击攻击可能	电击属性武器命中后有几率使目标行动不能
バリアブルフェイズシフト装甲	打击与实弹系攻击伤害降低3000 每次发动EN消耗2

根据角色特性以及战场位置合理组合PA

本作最大的变化就是引入了类似"机战系列"里"精神系统"的PA技(Personal Action)。随着在战斗中积累经验值，我方角色在达到特定级别后就能够学会PA技。

PA技可以分成两类，一种是需要消耗固定BP值的主动技，比如"防御能力上升"、"MS战斗能力上升"等，另一种是不需要消耗BP，只要学会便一直发挥效果的被动技，比如"复数攻击"、"ザフトの正义"等。因为经常会有同时出现两种PA技让玩家2选1的情况，因此在选择时一定要遵循"可持续发展"原则，优先选择直接增加能力的被动技(如"ザフトの正义")，在战斗中暂时提升能力的主动技次之，而能够靠改造机体获得的能力(如"空中适性UP")则应无视。

部分PA技一览

名称	作用	BP消耗
入手EXP上升	(搭乘MS)EXP×1.5	35
クリティカル・アタック	Critical率+100%、命中−15% EXP×1.5	40
连击	(搭乘MS)再动率+40%	15
SEEDを持つ者	SEED模式发生率+10%	20
MS战斗能力上升	格斗・射击值+20、回避率+20%	35
防御能力上升	防御力+20、回避率+20%	20
强袭	不会被先读、先读发生率+25%	15
防御力上升	防御力+30	10
连携プレー	发动支援攻击时命中率大幅度上升	20
正义の刃	(搭乘MS)100%再动、EXP×2、TP+50	60
MS格斗能力上升	格斗值+15、回避率+10%	15
リミッタ オフ	再动 无视Z.O.E效果	80
足止め	发动者与相邻敌单体1回合行动终止	15
女の勘	回避率大幅度上升	50
エンデュミオンの鹰	战斗后可移动 无视Z.O.E效果	55
OSリライティング	全地形适应◎	5
高机动オプション	移动力+2	20
ジャンク屋の战い方	TP+100、除地图兵器外的战斗结束后HP回复30%	40
自由之剑	再动、EXP×1.5、TP+100	60
不杀	(搭乘MS)命中后目标HP最低为10	5
佣兵の战い方	先读回避率+50、先度率+50%	40
ブービートラップ	相邻敌单体(等级低于发动方)1回合行动终止	20
8(ハチ)	命中率、回避率+25	30
ハウメアの护り	HP回复50%	25
不可能を可能にする男	防御力+100、移动力+2	60
バーサーカーモード	SEED模式发生率+20%	30
本领发挥	命中率、回避率+50%	50
英雄	先读 命中率大幅度上升、战斗后HP回复20%	50
ロンドの舞	命中、回避大幅度上升	60
思いやり	相邻我方单体HP回复30%	35
神出鬼没	移动力+2 攻击后可移动	50
天真烂漫	发动者所处主舰内全员BP+50	60
歌姬の祈り	相邻我方单体HP全回复	75
战いの女神	再动率+20%、回避率+25%、先读率+50%	50
砂漠の虎	无视Z.O.E效果、威力×1.2	0
空中适性◎	空中适性为◎	0
荒稼ぎ	TP+10%	0
复数攻击(近、中、远、ALL)	(搭乘MS)可同时攻击两个位于相同射程内的目标	0
赤のプライド	(搭乘MS)HP1/2以下时再动率+30%、HP1/4以下时再动率+60%	0
空中适性UP	空中适性上升1段	0
ザフトの正义	威力×1.2	0
一网打尽	复数攻击(中、远)同时击破目标后再动	0

※主动技的效果基本为1回合或1次战斗

其他注意要点

游戏的总关数

游戏分为3各部分，分别是讲述SEED DESTINY剧情的C.E.73部分，讲述SEED剧情的C.E.71部分以及讲述原创剧情的EX部分。其中C.E.73的情节只到动画的第27话(真是让人[illegible])，C.E.71部分包括了SEED的正史以及MSV，EX部分则是将C.E.73部分的后半通过原创剧情的形式表现了出来。玩家在战斗中的表现将直接影响到剧情的发展，有不少剧情设定还是很有意思的，只可惜晚出了1个月。

EX部分路线分支

关卡	进入条件
EX2a	EX1中击破史黛拉
EX2b	EX1中击破击破大和吉良
EX3a	EX2a中只攻击红色势力
EX3b	EX2a中全灭所有势力
EX3c	EX2b中全灭所有势力
EX4a	EX3a中8回合内击破吉普利尔的主舰
EX4b	EX3a中8回合内没能击破吉普利尔的主舰
EX4c	EX3c中10回合敌全灭
EX4d	EX3c中战斗超过10回合

强力机体的取得方法

本作不同于以往的"G世纪"，不能通过"设计"、"生产"来获得新机体。游戏中新机体的获得方法有两种，一种是到达固定情节后自动获得(相应的驾驶员也将加入我方)，另一种则是要在战斗中通过击毁敌机取得"设计图"，在战斗结束后的清算阶段获得，[illegible]也就是说，[illegible]要靠运气随机获得。

改造机体=增加难度？

游戏中玩家可以通过消耗TP来改造机体，但敌方机体的能力也会随着我方机体的强化而增强，建议大家在初期只强化攻击力与EN，尽量不要强化防御力，[illegible]打得很痛快了。

3DM-SM www.plumbook.com



文 多边形

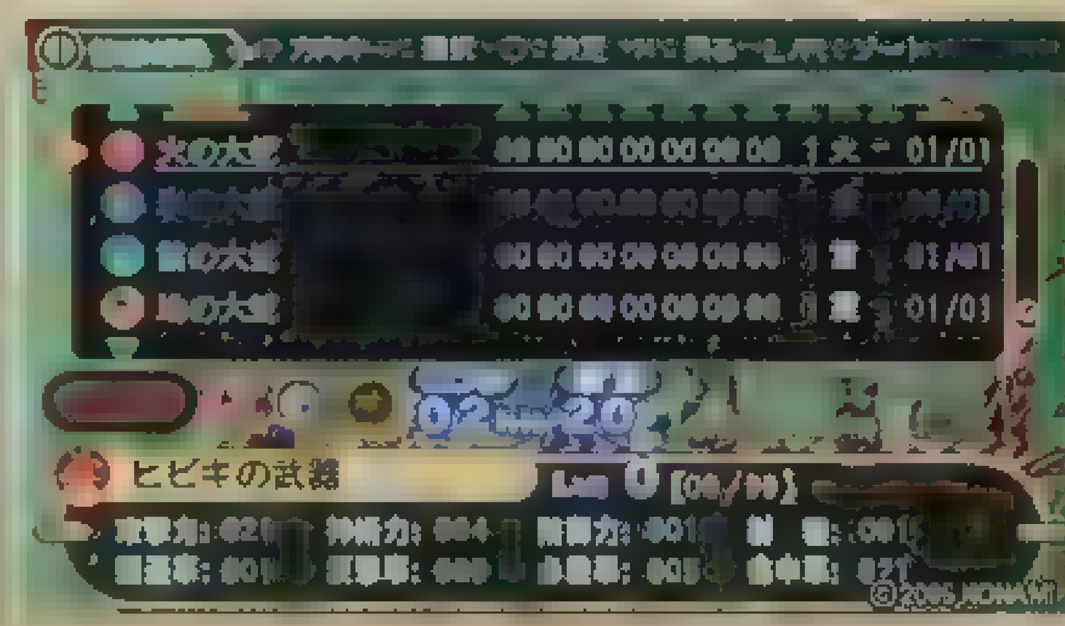
Twelve 戦国封神伝

最近PSP的游戏已经出了很多，但大部分都是移植版本。作为一款原创S・RPG游戏《十二勇士 战国封神传》可以说确实是非常出色，游戏不仅有着庞大的世界观，更有着精美的人设和漂亮的画面，配音阵容也是十分豪华，喜欢S・RPG的玩家绝对值得尝试！

十二勇士 战国封神传	Konami	S・RPG
PSP Twelve 战国封神传	2005年8月25日	日版
		4980日元
		推荐玩家年龄 全年龄

仙玉&武器

在游戏中仙玉被认为是精灵之力的结晶，因此本身附带着各种不同的效果。本作中的武器都能够装备仙玉(可装备数量不同)，玩家可以根据实际情况来装备手中所持有的仙玉，从而提升武器的各种能力、让武器附带特殊效果以及间接提升角色自身的能力。建议玩家针对角色的特点选择所装备仙玉的种类，尽量重点强化某一二个方面，这样在战斗中就能够针对敌方弱点有效发动进攻。在战斗中不断使用武器就会提升武器的熟练度，当神器的熟练度到达100就可以提升等级，升级后能够装备的仙玉数以及原有的数值都会有所提升。



▲玩家要根据角色特性搭配仙玉和武器。

军师&好感度

随着游戏进行到一定程度之后，玩家就能够从队伍的同伴中任意选择一位来作为本场战斗的军师，根据所选择同伴的不同，成为军师后他们所发挥的军师效果也都不尽相同。另外，在选择军师的时候不仅能够看到同伴作为军师时的特殊对话画面，更重要的是还能够提升这名角色的好感度。每名同伴在刚开始时的军师效果只有一项，但随着好感度的上升军师效果的种类也会相应增多。另外，玩家能够在战斗前的本阵画面变更军师，虽然变更后的角色无法提升好感度，但通过更换军师(主要目的还是更换军师效果)我军还是能够获得不少好处的。



初期军师效果

名称	效果
当主の心得	每回合意气+1
刀の声を听け	必杀率上升1 5倍
值切り交涉	商店物品价格下降
忍の道も一步から	异常状态持续时间减少1回合
肉を切らせて	反击上升1.5倍
龙の当主见习い	意气最大值上升1.2倍
生き延びるすべ	道具出现率上升
大桥の守护者	选择"防御"后所受到的伤害下降
汝自身を爱せ	回复系术、道具效果上升1.5倍
何事も经验	获得经验值上升1 2倍
何故か盗みの技	获得资金上升1 2倍

应援

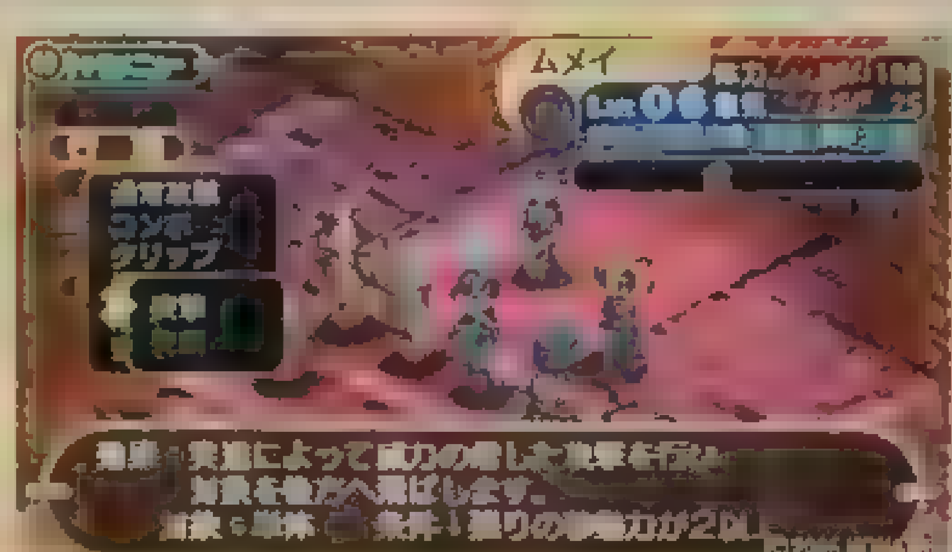
应援是相当方便且实用的指令，如果使用得当能够很大程度降低战斗的难度。在战斗中，角色使用过一次应援指令后，基本上只要等待1回合就可以再度使用，因此大家可以放心、积极地使用。每位同伴都有多种应援指令，而且随着等级的提升还会习得新的应援指令，大家一定要根据特性合理运用。

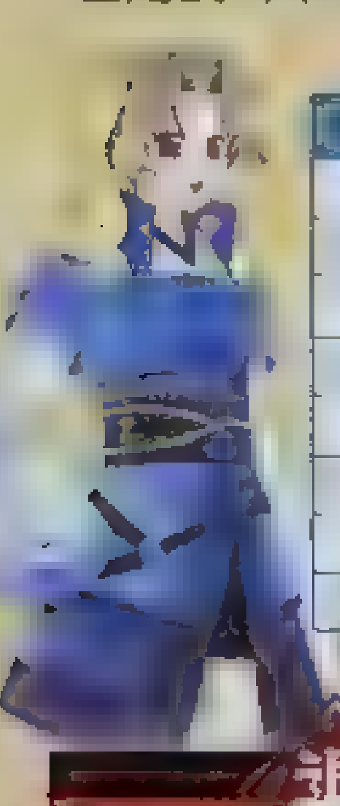
部分应援指令

鼓舞	－	范围内我方角色意气回复4
急いで！	1回合	移动力上升1
狙って！	1次	100%出现必杀效果
さあ参りましょう	1回合	移动力上升1
何をしてるんですの！	1次	100%回避
负けないで！	1回合	攻击、防御上升1.2倍
突っ入め！	1回合	突击的伤害力上升1.5倍
战い方を教えよう	1次	100%命中
狙われてるぞ	1回合	回避上升1.2倍
谁でも良いから行け！	1次	目标回避不能
伏せろ！	1次	100%回避
防御は任せて下さい！	1回合	代替指定目标被攻击(复数攻击无效)
敌をよく见ましょう！	1回合	回避上升1 2倍
コツを教えます！	1次	100%回避
アッパーカットだ！	1回合	攻击上升1.2倍且必杀值上升50
たーすーけーてー！	－	让范围内的我方一人来到身边
动いちゃ驮目です！	1回合	被敌人攻击的概率下降
チカンー！	－	让敌方一人到达指定地点
步法を施す！	1回合	被敌人攻击的概率下降
神速を施す！	1回合	移动力上升2
归れ！	－	让范围内的我方一人来到身边
回避不可能	1次	目标回避不能
防御代役	1回合	代替指定目标被攻击(复数攻击无效)
あたしを见てー！	1回合	被敌人攻击的概率上升
やってきなさい！	1回合	攻击上升1 4倍、防御降为70%
最近の若い者は	1回合	获得经验值上升1 5倍
可爱い子は顽张らんと	1次	100%回避
世の中お金かなあ	1回合	获得资金上升2倍
色色持ってるっぽいかも	1回合	100%出现道具
大人は大变よね	1次	100%回避

夹击

消耗角色的移动力就可以发动夹击(クリップ)，根据角色的不同所拥有的特殊效果也不相同，同样也是战斗中非常实用的攻击手段。





突击	2	利用突进来进行更大威力的攻击，可以将敌人吹飞一格
贯通攻击	3	利用突进来进行更大威力的攻击，发动后会绕到敌人身后
兜割	3	利用跳跃来进行更大威力的攻击
狙击	3	射程与命中上升
威吓	3	发动威吓射击 不让敌人进入周围 格
回避攻击	2	在攻击的同时提升回避能力
舞い	3	利用舞蹈攻击自己周围的敌人
束缚	2	给予自己周围敌人攻击，同时附带麻痹效果

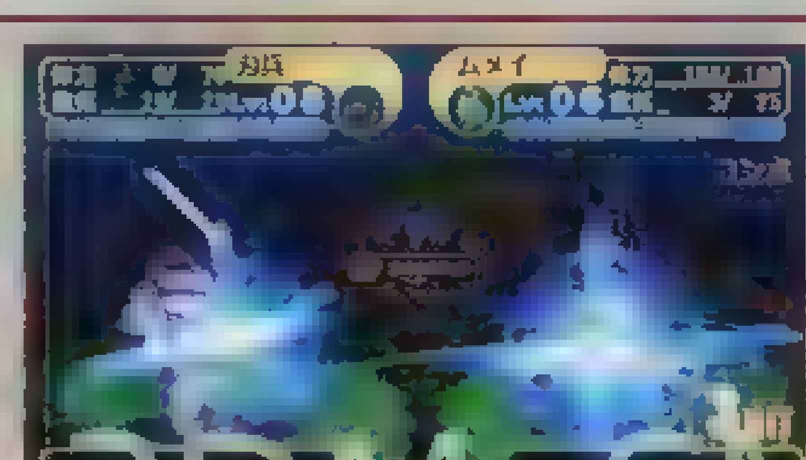


退却

在战斗中如果觉得力不从心，玩家可以选择"退却"指令来脱离战场。脱离战场后会回到本阵画面，但最重要的是在该次战斗中取得的资金和经验值都能够完全保留。利用这点玩家可以通过反复打BOSS积累经验值和赚取资金，从而让以后的战斗变的更加轻松。

连击

连击(コンボ)是消耗意气值来发动的连续攻击，可以发动的连击数由装备的仙玉所附带的连击数决定。如果选择发动连击的话，进入战斗画面后画面中央便会出现按键提示，在红色的连击槽消失前按动○键就可以发动连续攻击。



神奇绿巨人：终极毁灭

继蝙蝠侠之后，拥有无穷力量、性格暴躁的超级英雄绿巨人也亮相游戏舞台了。根据Marvel的知名漫画作品《绿巨人》改编的这款游戏充分体现了美式风格的爽快——地图上的几乎所有物体都能够被破坏，而手感方面相较其他美式游戏也更容易被我们接受。然而游戏的不足也很明显，虽然收录了众多任务但内容形式以及完成方法基本大同小异，因此到后期容易让人产生枯燥感。其实这款游戏最吸引人的地方就在于肆无忌惮的破坏，大家完全可以用来缓解工作学习上的压力。



神奇绿巨人：终极毁灭 Radical Entertaiment VU Games ACT

PS2 The Incredible Hulk: Ultimate Destruction 2005年8月23日

12岁以上



基本操作

方向键　左摇杆	角色移动
右摇杆	调整镜头
□键	轻攻击（可蓄力）
△键	重攻击（可蓄力）
○键	抓取
×键	跳跃（可蓄力）
L1/L2	锁定目标
R1/R2	冲撞
按住R1/R2	奔跑

自由选取任务

游戏的内容主要包括主线任务、分支任务以及小游戏，这些任务都以图标的形式出现在地图上供玩家自由选择。主线任务当然是交代游戏剧情以及推动游戏发展，但只有当玩家完成一定数量的分支任务后才会出现；分支任务可以在地图上自由选择而且数量众多，其中主要包括保护目标、运送物品、摧毁指定目标等；小游戏的内容则没有那么暴力，主要是赛



跑、救人等，玩家主要的目的就是通过完成这些任务积累用于换取特殊能力的SP值。

这个世界我说了算

正如前面所说的，在游戏里玩家控制的绿巨人可以随意破坏世界中的一切，大到楼房桥梁，小到路边摆放的食品摊，因此单从爽快感来看本作是相当成功的。当然，游戏中也存在着一个罪恶度(画面右上角)，如果玩家毫无顾及地攻击所有物体(主要是普通市民以及急救车)罪恶度便会上升，当到达顶点时就会有额外的敌人出现讨伐玩家。虽然到中后期这些家伙确实有些难缠，但有时候感觉与其单方面虐杀可怜的小步兵，还不如与这些家伙打更加解闷。



种类繁多的技能

游戏中玩家击倒敌人以及完成任务后能够获得SP，通过消耗SP可以获得各种特殊能力以及强力的攻击招式。这些能力以及招式的种类会随着游戏的进程而逐渐增加，需要注意的是其中有一些是可以通过完成任务而免费获得的。

技能名称	发动方式	效果简介	价格
Steel Fists	举起小型物品后按△键	将汽车套在手上，增加攻击力	10000
Dashing Straight	跑动中按□键	可以在跑动过程中攻击前方目标	4000
Air Recovery	受到攻击浮空后按×键	空中受身	2000
Running Grab	跑动中按○键	可以在跑动过程中抓取前方目标	6000
Ground Smash	□+△	重击地面攻击周围目标	9000
Backhand	□·△·□	弹飞目标	500
Punt Kick	□·□·△	踢飞目标攻击远处敌人	3000
Sonic Clap	△+○	攻击范围内的所有物体	2000
Air Stomp	位于空中时按△键	垂直落下重创地面的目标	10000
Smash Express	手持大型物品跑动时按□键或△键	能够快速攻击前方目标	5000
Double Fist Toss	Steel Fists状态下按○键	向前方投掷"拳套"	7000
Critical Atomic Slam	在Critical Mass状态下按住□+△	大范围强力攻击 消耗1格Critical Mass	25000
Slam Kick	手持大型物品时按□·△	用于攻击远方目标	6000
Shield	手持大型物品（板状）时按△键	能够抵挡正面的攻击	20000
Shockwave Smash	按住△键蓄力攻击	强力的对地攻击技	15000
Air Dash	位于空中时按R1键	能够向任意方向冲刺	12000
Dashing Sonic Clap	跑动中○+△	能够在跑动中发动Sonic Clap	5000
Tornado Uppercut	△·△（蓄力攻击）	命中后目标浮空	12000
Tornado Frenzy	□·△（蓄力攻击）·□·□	将目标挑空后追击	20000
Rapid Punch Burst	□·□（停顿后） □·□·□·□	大威力单体攻击技	8000
Power Surge Level 1		增加HP上限	25000
Club Smash	手持棍状物状态下按□+△	重击轰飞目标	5000
Air Ground Slam	位于空中时按□+△	能够在空中发动Ground Slam	12000
Air Sonic Clap	位于空中时按△+○	能够在空中发动Sonic Clap	9000
Missile Punchback	用任意攻击键命中导弹	利用导弹攻击目标	20000
Headbutt	□+○	跳起后头锤攻击	10000
Air Critical Atomic Slam	位于空中且在Critical Mass状态下□+△	空中大范围强力攻击， 消耗1格Critical Mass	50000

技能名称	发动方式	效果简介	价格
Air Enemy Grapple	位于空中按○键	能够"摘下"空中目标	20000
Spear Impale	手持棍状物状态下跑动时按○键（蓄力）	向远处投掷手中物品	8000
Dashing Uppercut	跑动中按△键	能够在跑动中将目标挑空	15000
Bowling	手持球状物品时按△键	巨人专用保龄球运动	15000
Cyclone Skyjack	×+○（飞机类目标专用）	将空中的目标"抱"下来	20000
Dashing Groundslam	跑动中按□+△	跑动中的前方重拳攻击	8000
Gamma Quake	抓住敌人的情况下按△键（蓄力）	强化版的重摔	15000
Elbow Drop	爬墙或壁走情况下按△键	利用后空翻压击目标	15000
Critical Mass Surge Level	—	增加Critical Mass上限	25000
Shield Grind	手持大型汽车情况下×·△	利用残骸作为划板移动	15000
Shield Grind Kick	在Shield Grind状态下按任意攻击键	踢飞脚下的"划板" 攻击远处目标	10000
Super Air Strike	位于空中时按□键	空中的定点攻击，飞行距离长	35000
Hitchhike	位于空中且靠近大型目标时按○键	爬到大型目标身上以便攻击	20000
Missile Catch	在导弹接近时按○键	可以利用截获的导弹反击目标	35000
Super Air Dash	位于空中时按R1键	Air Dash的强化版	25000
Shockwave Smash Repeater	△（蓄力）·△·△·△·△	先将目标重摔到地面后施以暴捶	60000
Air Critical Thunderclap	位于空中且在Critical Mass状态下按△+○	用于重创空中目标	40000
Hammer Toss	○·左摇杆（坦克专用）	通过旋转将坦克抛出	35000
Missile Pack Weaponize	在导弹车残骸前按○键后再按△键	制作简易导弹发射器	40000
Target Kick	爬在空中目标的情况下按△键（蓄力）	用于攻击大型空中目标	15000
Gamma Grinder	抓住敌人后按△键（蓄力）	对单体大威力攻击	55000
Critical Pain	在Critical Mass状态下按□+○	前方远距离高威力头锤攻击， 消耗1格Critical Mass	75000
Power Surge Level 2	—	增加HP上限	50000
Double Air Dash	位于空中时按R1·R1	能够向任意方向冲刺两次	60000
Running Club Ram	手持棍状物且处于跑动状态中按□键	向前方投出棍状物	15000
Gamma Bomb	抓住空中目标后按△键	大威力对单体攻击技	80000
Air Cannonball	位于空中时按□键（蓄力）	对空中目标大威力攻击技	100000
Critical Mass Surge Level 2		增加Critical Mass上限	[illegible]
Super Shockwave Smash	（蓄力）△·△·△·△·△	[illegible]	[illegible]
Double Super Air Dash	位于空中时按R1·R1	Double Air Dash的强化版	[illegible]
Power Surge Level 3	—	增加HP上限	120000

2005 Universal Interactive, Inc. All

www.plumbook.cn

文 MD2 编 卡伦

可爱即为正义！
——TV GAME萝莉史



这篇文章从头到尾都在说萝莉，大致给出了萝莉角色在日本游戏里发展的路线，以及是如何受到动漫产业影响的(至少大部分时候都是在被动受影响)。不过，有一个问题是本文无法说明的——为什么萝莉会流行，为什么是在这个时候流行。当然，“日本动漫游产业萝莉角色的泛滥，背后肯定有深层的文化和历史因素”——这种废话是人都会说，你去日本大学随便拉一个文化人类学的教授或者冈田斗司夫(日本“现代视觉文化”研究的鼻祖，或者说是OTAKU之王)的弟子出来，他就会这么告诉你。

确实，和欧美以及其他亚洲国家相比，整个日本社会的审美取向都严重偏向低龄，想想《源氏物语》就知道了(注)。萝莉角色特有的天真纯洁的特点能舒缓现代人在商业社会里积累的紧张。成年人会想籍在萝莉身上的移情作用找回失去的青春。日本动漫的绘画风格特别适合表现低龄角色。各种理由很多，但都无法解释现在日本发生的萝莉大流行，有同样多的理由可以证明大龄女性角色也可能领导这波潮流。最符合现实的说法是，当代的日本动漫产业需要一种类型化的角色来领导制作者和消费者的审美，萝莉恰好担任了这个位置，而这股风潮最终影响到了游戏领域。

好，进入正题。

注：《源氏物语》，一般被认为是世界上第一部长篇小说，描述光源氏的宫廷生活。因为光源氏曾经偏爱小女孩紫姬，所以被尊为萝莉控始祖，而我有目的地抚养萝莉这种事情就被称作“光源氏计划”。顺便一提，更早的萝莉文学是《圣经·雅歌》。

Part 1 黎明前的黑暗



日本第一个真正以萝莉角色为卖点的游戏，是Enix于1983年在电脑上推出的《萝莉塔症候群》——震惊吗？其实我只是吓吓你而已……ENIX虽然是先驱，但却并非始作俑者。

第一个萝莉游戏应该是PSK公司的《萝莉塔野球拳》，比ENIX的那个早出了一年，可见日本厂商“起步”并不晚。这个时期，动漫领域的核心市场已经成熟，萝莉也作为一个发展方向受到OTAKU们的重视。第一世代的OTAKU出现在《机动战士高达》和《超时空要塞》的热潮之后。这代人的特点是有极强的理论修养和动手能力，某种程度上，他们的兴趣预示了流行潮的未来走向。而这批OTAKU中有不少人成为之后日本ACG产业的中坚。但同样的脉络并不存在于TV游戏界，在极长的一段时间里，日本TV游戏里的萝莉要素基本是一片空白。

是的，随便哪位读者都能举出一大堆例子来反驳上面的结论，FC上的萝莉太多了，比如《塞尔达公主》里的塞尔达，《小魔女皮皮》里的皮皮，等等。但是，这些角色里真正算得上萝莉的有几个？多数都是16岁以上的少女，只是由于8位机硬件能力的限制，角色都只能画成Q版形象，感觉比较可爱罢了。

在那个时代，动漫和电脑游戏领域的萝莉风也还是小众文化，不可能波及到TV游戏，多数玩家的取向肯定还是性感的成熟女性。虽然游戏的图像表现力连比基尼的吊带都画不出来，但正所谓“得不到的才是最好的”——玩家们的愿望就是一边看着海报一边幻想屏幕上的Q版小人是梦露大姐。

除市场因素之外，从业人员素质也算一个原因。8位机时代的游戏开发组规模很小，很少有专人负责人设，美术设计大多是半路出家。这批人的审美都比较靠近普通人而不是OTAKU，对于萝莉这种当时稍嫌“前卫”的东西不会太感冒，当然也就不会刻意关注这种角色——除非是要做针对低幼消费者的游戏。所以，要评论这个时期的萝莉角色，“空白”是最好的结论。

名词解释

考虑到文章的“专业性”，开始前有必要解释几个关键词，因为不是缩写也不是专业名词，所以文章里就不打引号了……啊，即使编辑用扣稿费这种手段也无法阻止真理的传播。

萝莉

[illegible]

萝莉控

[illegible]

本文仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



Part 2 陪太子读书之时节

1990年代前半，当16位机普及之后，TV游戏的图像表现能力迅速提升，美术人员能够更完善地表现自己本来的设计意图和风格，而游戏公司也需要更高水平的美术师来设计角色。同时，日本发生了动漫市场大崩溃，“宫崎事件”和“纱织事件”导致动漫和动漫人的社会形象一落千丈。很多过去常见的动漫题材都被列为查禁对象，制作受到很大限制，市场从此一蹶不振。大量失意的动漫人才流动到游戏业中，虽然他们主要是进入pc游戏业，但也一定程度上影响了电视游戏业的审美取向。结城信辉这些后来的名人，都是这一时期参入游戏圈的，西村绢等专职游戏美术师也开始受到重视。

美术人员素质的大幅提高自然使得人设水平水涨船高，但另一方面，萝莉角色尽管实现了零的突破，但发展速度依然远远落后于其他类型角色。玩家对萝莉角色不感冒依然是主要原因。另外一个原因则很讽刺——“对未成年角色的偏好”是当时日本社会对动漫文化的指责之一，游戏公司避之惟恐不及，更别说大力发展了。



小鬼头军团

作品——《最终幻想》系列

Sqjare公司算是比较喜欢使用萝莉角色的厂商——但都是清一色的配角或者次要主角，比如《圣剑传说3》里的夏洛特这样的凑数角色。最能说明问题的是《最终幻想》每作必有的“丫头类角色”。粗粗一算，《FF6》有莉姆，《FF5》有库罗罗，《FF4》有雷蒂雅，《FF9》有艾可。这一类的角色因为年纪很小(小于10岁……)，应该不算是萝莉而算“小鬼头”类型。小鬼头的外号是“万人嫌”，她们带来的麻烦往往比解决的多。游戏里设计这样的角色，多是为了补剧情的空子，或是平衡一下成员的职业和技能，就和在游戏里安排老头类角色一样，根本没指望玩家喜欢，所以也没法安排什么太重要的情节给她们。更烦人的是，这类萝莉多数都是有家长的，这对萝莉控来说可是大忌讳。当然，这还算好的，到了《格兰蒂亚》里，女二号丝在故事高潮被编剧送回了娘家……



《FF IX》中登场的艾可的地位有些尴尬，虽然被设定为萝莉，但对萝莉控的吸引力却远远逊色于严格意义上讲非萝莉的小公主嘉妮特。

棉花

作品——《棉花小魔女》

任何时代都有一些喜欢和主流对抗的作品和制作人，《棉花小魔女》虽然是16位时代的东西，但却是萝莉自己搭台唱戏当主角。游戏走的是日式漫画喜剧的路子，过场主要采用“落语”(日本相声)的方式，场面的气氛比闹剧更闹。主人公棉花被塑造成古灵精怪的萝莉魔女形象(制作人说是“精神年龄5岁”)，笑起来很甜，但不像樱桃小丸子，而是像蜡笔小新，还经常和金凯瑞一样五官大挪移。很显然，制作人知道大部分玩家都不会太买帐，所以这类设定就是要吸引高年龄段的用户。

但是……很多很多年以前，这个游戏对笔者最大的诱惑，不是一脸坏笑的棉花，而是她身边穿着性感比基尼的妖精姐姐。虽然妖精的身高大约只有20cm，但这丝毫不影响傲人的身材对少年玩家的诱惑。出现这种情况，人设们是不是应该检讨一下呢？

比安卡

作品——《勇者斗恶龙V》

童年时与勇者一起勇闯妖精王国的青梅竹马比安卡，再见面时已经是对你含情脉脉的大美女了。如前所述，“丰富角色类型，完善故事结构”就是童年比安卡的任务，制作人自然不会喧宾夺主，给童年比安卡过多的戏分，能够给玩家造成“和她刚熟悉就分开”的印象最好。到了PS2版《DQ V》里，童年芙罗拉居然也跑出来了，铺垫剧情的意图非常明显。比安卡的造型似乎有点马虎，OTAKU们对比安卡的幻想都集中在成年造型上。相较之下，女儿给人的感觉要萌一些……其实鸟山明本人画的《DQ V》图屈指可数，但是萝莉控们总能根据蛛丝马迹幻想出不一样的地方来。



受《DQ V》影响，此后的游戏，角色年龄随剧情发生变化的情况也渐渐多了起来，或者是在结尾表明“某人终于长大了”。一般认为这是为了营造一种岁月流逝的感觉，其实还有另一层意思——游戏里可爱的小萝莉如果不长大，会让很多男性玩家有一种“很可惜，糟蹋了好苗子”的感觉，所以制作人就制造她们以成年形象出场的机会，缓和非萝莉控玩家对萝莉角色的不满。当时的社会风气就是如此，也算难为制作公司了。(比较典型的有《格兰蒂亚》的结局，《樱大战》里艾莉丝长大的梦)



萌 OTAKU

[illegible]



Part 3 黄金时代

“《美少女战士》系列”的流行大约从1992年开始，以此为分水岭，以后女高中生式的女性角色就开始流行了。一般认为“萌”这个介于可爱和性感之间的概念也是从这时开始流行的。第二世代OTAKU的起点虽然定于上世纪90年代《新世纪福音战士》的播映，但他们受《美少女战士》的影响也很大，这批OTAKU失去了前辈们的创造力，但热衷于考据和钻研。

而动漫圈子的“低龄风潮”从1993年左右就开始了——说是“低龄”，其实还是不敢越过16岁这条线。这一时期，PC游戏开历史先河弄出了“《美少女梦工厂》系列”，令很多非OTAKU型的普通PC玩家觉悟到“我原来是萝莉控来的！”。不过因为风潮的滞后，TV游戏圈真正开始注意萝莉角色的价值，已经是32位机时代了。

娜可露露

少数民族(虾夷)，蝴蝶结，长发，姐，治愈系(“清纯，纯洁”之意)，带宠物。按照日本人的角色分类模式，娜可露露的特点大致就是这么多(还加上通灵之类的噱头)。以今人的眼光来看，似乎过于保守了，看不到什么有效的卖点，但在1993年和1994年，这样的人物却成了重磅炸弹。



别被宣传画骗了，游戏中的娜可露露看上去可没这么萝莉。

SNK的美工们一直热衷于和其他公司的美工比拼角色的三围及服装尺寸，而且收获颇丰。可能画师自己也看不过去满眼的波涛汹涌，于是剑走偏锋造出一个清纯少女。结果出乎意料，娜可露露登场后立刻征服了无数玩家，并拿走了“gamest最佳角色奖”，甚至引起很多动漫铁杆的迷恋。很显然，这个角色唤醒了市场对低龄少女角色的潜在需求，从她开始，萝莉角色在游戏界有了自己不可或缺的地位。

虽然娜可露露的名望如此之高，但对于她的萝莉始祖地位也存在争议。按照SNK的设定，《侍魂》里她是16岁，《真·侍魂》则是18岁——毫无疑问，她的年龄离萝莉的上限14岁实在有点远。娜可露露虽然无论造型还是年龄都有些偏大，但考虑到是开天辟地第一次，也不必过于追究，毕竟当时的主流女格斗家都是春丽、不知火舞这样的大姐，如果突然在《侍魂》里加入一个小孩，玩家很可能会质疑这款游戏的严肃性。(注)

注：娜可露露和法国女王夏洛特，还有男装丽人king的声优根本就是一个人，SNK当时根本没往萝莉那边想，定位还是倾向于清纯少女。不过，“娜可露露是萝莉”这点是毫无疑问的——请看那数量惊人的以她为主角的萝莉同人漫画。

万事开头难，娜可露露获得成功后，SNK立刻加大了“这方面”的投入力度。《真·侍魂》中坐在父母肩头的莉姆露露在《侍魂 斩红郎无双剑》里披挂上阵。相对姐姐，莉姆露露的形象重点是活泼可爱，短发和冰精灵宠物都是为了突出这点，后来几作干脆把衣服换成了短裤短衫，给人一种穿着校服的小学生的错觉。与娜可露露的暧昧不同，莉姆露露可以算作是真正的萝莉角色。虽然这时候她也16岁了，但无论是造型还是性格设计都被刻意设定为更低的年龄段，定位为“妹系角色”。算起来，从FC发售，到这个TV游戏界第一个真正进入主流的萝莉角色诞生，花了十多年。

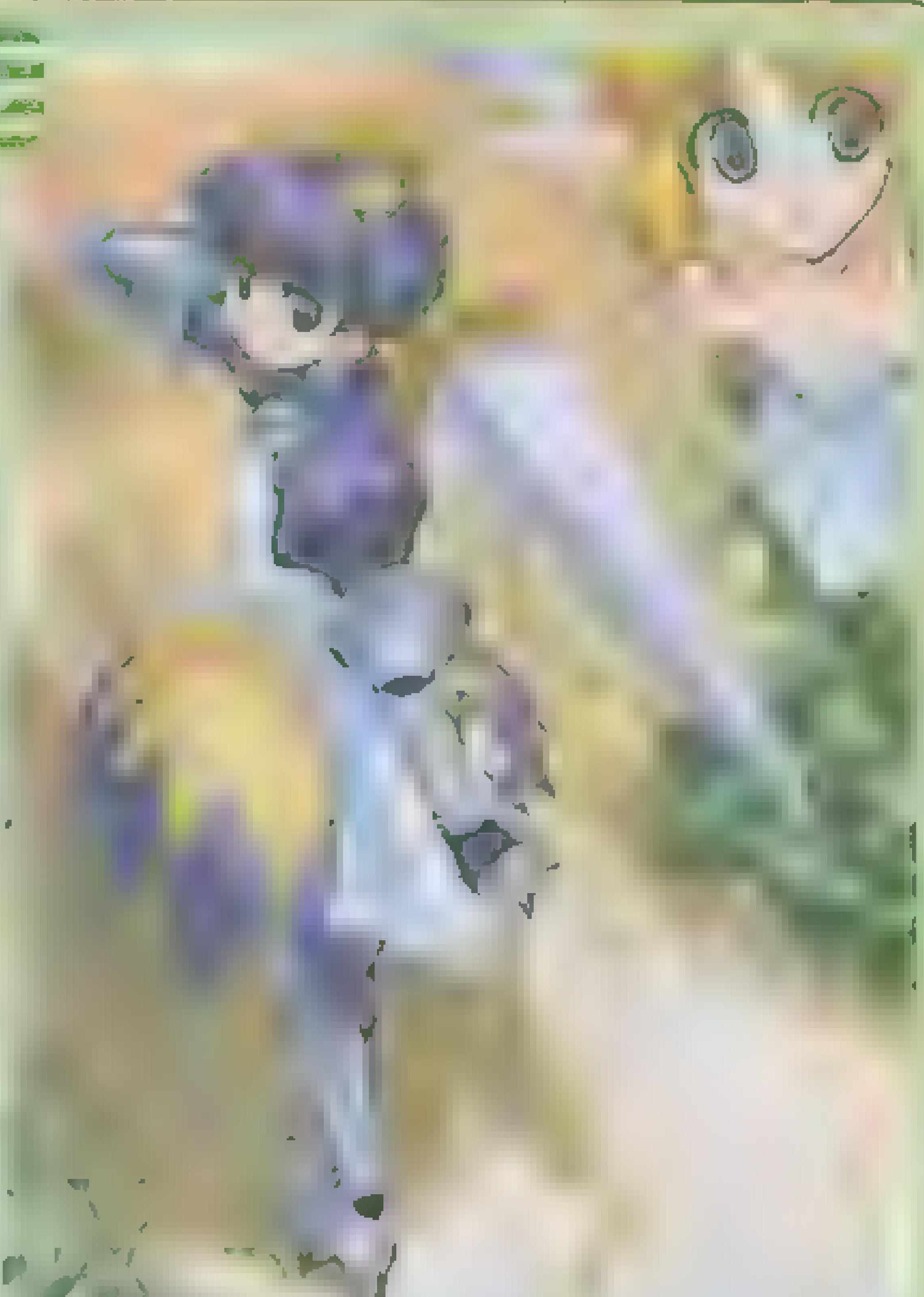


在上个世纪末，这应该是TV游戏圈内最有名的萝莉姐妹花吧。

格拉德莉

作品：《公主的王冠》

格拉德莉是一个笔者非常喜欢的角色，她的设计并没有用到特别的要素——除了哥特萝莉当时还比较少见外(注)。其实，主角是萝莉这一点，也不是为了赶潮流，因为这类童话风格的冒险故事，主角总是落到小孩头上的。《公主的王冠》人设最大的成功，就是在不偏离正轨的前提下设计出令人满意的角色来。美术最基本的要求还是要让色彩和造型完美融合，至少，面对格拉德莉，我要比面对某些厂商手下的那帮萝莉感觉好许多。格拉德莉的经典程度不容质疑，甚至还有不少游戏直接把她的造型搬到游戏里，算是一种致敬。说起来，其实《公主的王冠》的游戏性也相当优秀，但是如果没有优秀的人设，至今还记得它的玩家人数就得打个对折。



虽然游戏的知名度不高，但谁都无法否认格拉德莉这一角色塑造得非常成功。

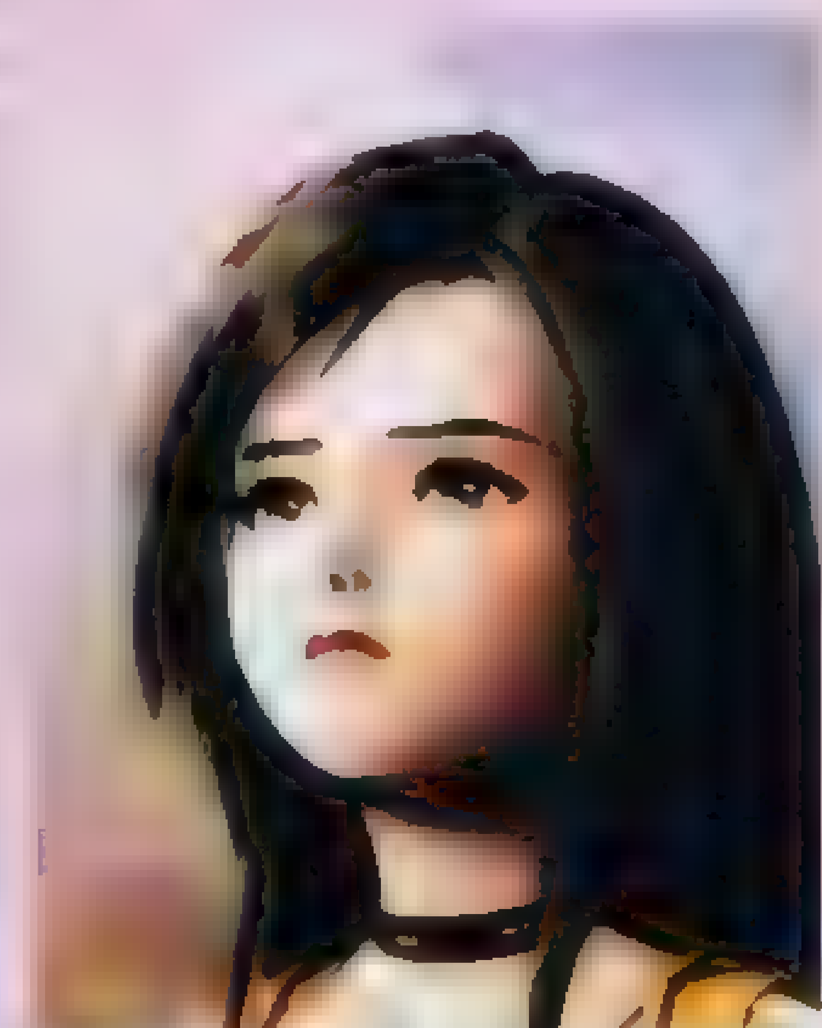
注：哥特萝莉，这个词指的是穿着西洋长裙娃娃装的萝莉，因为服装注重细部装饰而被附会为哥特风格。这种风格的衣服开始只有年纪很小的孩子才穿，后来因电影《下妻物语》而成为一种老少皆宜的时装，名为“萝莉塔服装”，彻底和萝莉脱离了关系。

嘉妮特

作品：《最终幻想IX》

前面提到，日本动漫的绘画风格确实比较适合画萝莉，所以角色造型往往偏低龄，更不要说还有大量都筑和彦(《每日星期喵》的人设)这样把30岁画得象3岁的“特型画家”。由此造成的一个问题就是——有时候我们分不清楚到底这个角色是不是萝莉。在4头身的《最终幻想IX》里问题尤为严重，嘉莉特公主设定是16岁，看脸像12，看胸像20，看全身——4年级，不对，3年级。

这里就涉及到一个萝莉的标准问题。“8～14岁”这个条件并非绝对，如果外表看上去年纪很小，一般也可以视为萝莉角色，前提是已经排除了画风方面的干扰。反过来，如果年龄满足但外表过于成熟，那就只能排除了。从制作人的角度来说，嘉莉特的重点是青春，而不是幼齿，不会让她去抢[illegible]的戏，所以被认为是萝莉反而不方便。对于特殊情况，日本方面也有特殊标准，比萝莉年长些的角色被称为“类萝莉”，而年龄小于8岁的被称作“准萝莉”。说了这么多，其实意义不大，最终决定角色性质的还是玩家们对角色的定位——娜可露露是萝莉，嘉莉特是类萝莉——“美”本身就是一个很主观的东西。



虽然看起来怎么也像不满10岁的样子，但嘉莉特的年龄却明确无误地被定义为了16岁……

另类的发展

“起得早的鸟儿有虫吃”，就是说起得晚的鸟儿只能吃树皮了。SNK之类的厂商慧眼独具掘到了第一桶金，后进场的厂商发现常见的萝莉类型都被用遍了。柳暗花明又一村，很快后进厂商也找到了自己的突破口——另类。



莉莉丝

作品《恶魔战士》系列

虽然大家也都知道Capcom的人艺术细胞比较丰富，但“莫尼卡平胸克隆体”的出现还是让人始料不及。说不是吧，她确实被玩家们定为萝莉角色，说是萝莉吧，外表又有点偏向“太平公主”。为化解此难题，吾等只得遵从中庸之道，称其为“有平胸御姐倾向的大龄萝莉角色”。（类似的还有《樱大战2》的蕾妮）

问题很明显，莉莉丝跟“流行”这个词是完全无关的，纯洁可爱善良这些女孩通常该有的属性一个没有，反而加入了很多只有动漫迷才能看明白的OTAKU元素。这样设计的好处是特色鲜明，绝对不会淹没在同类角色当中，但缺乏大众审美要素又使得这些角色无法获得大多数玩家的认同，只能成为部分铁杆的收藏。

客观地说，Capcom的人设师“癖好太重了”，我们认同游戏人设是一种艺术行为，应该是个性的体现，但商业设计也不能过于随意，否则画师就会渐渐失去立场。SNK出产的另类角色其实一点也不少(看看《剑客异闻录》)，但是他们对角色价值的判断很正确。《真·侍魂》里就有结合了猫耳娘和妹妹特点的萝莉角色查姆查姆，这算是相当超前的设计了，但蹲在地上发出怪叫(好像还是川澄凌子配音)的猫耳娘，更多时候让人感觉是一只动物而不是萝莉，玩家的反响并不好。于是发现失误的SNK立刻让查姆查姆下岗，之后的续作很少再用。



露娜

作品《波波罗古洛伊斯》

大饼脸，小眼睛，4头身，细胳膊细腿，《波波罗古洛伊斯》的美术风格很奇怪，一开始笔者也不知道把角色的眼睛统统画成菱形算是什么风格，还以为画师就是那个派别的。后来知道，这是绘本的风格，这样画比较“全年龄向”，也很适合《波波罗古洛伊斯》。结果，就是这样的游戏，还是没有逃出萝莉控们的魔掌——日本有不少的萝莉控玩家喜欢这个游戏和其中的角色，而且是绝对不同于其他玩家的“那种喜欢”。从逻辑上来讲，既然萝莉控能喜欢萝莉，会去喜欢“儿童简笔画”的角色也很合理，只不过大家感情上比较难接受罢了。其他的一些游戏，如黑星红白(饭冢武史)负责人设的《召唤之夜》，都多少存在这类的问题。就是《FFT》那样的画风，照样有为数众多的OTAKU去向往男主角的妹妹。这种事情你去问厂商的话人家会当你神经病，因为“画师的画风就是这样的”，但是从萝莉控们的角度去看……所谓“资本主义社会的地下文化”，大抵都是如此吧。(注)



注：日本的这类情况确实很泛滥，所以近年越来越多的动画公司都开始制作一些观众对象“古怪”的“儿童动画”了。除了下面将提到的《魔卡少女樱》外，还有最近走红的《美丽祭师二人组》，看题材完全是小学女生看的东西，但实际上铁杆观众都是20岁以上的男性。

动漫游不分家

1998年根据Clamp的同名漫画改编为TV动画的《魔卡少女樱》是以萝莉为卖点的动画中影响最大的一部。这部动画很重要的一个特点是可以当儿童动画来欣赏，换句话说，它的题材还是儿童动画，但却是用成人的视点来制作给成人看。这对后来OTAKU圈流行的“重度萝莉作品”有很大影响。同样对萝莉风潮造成影响的另一部动画是《机动战舰抚子》。

受《魔卡少女樱》的影响，从1998年开始，角色萝莉化已经成为日本动漫领域的普遍现象，如果一部有5个以上女主角的动画里没有萝莉角色，那么其商业性就非常值得怀疑了。不过这时期的动画还没有达到2000年以后“凡商业动画必有萝莉或类萝莉角色”的地步，动画遗老们还在极力维护御姐的阵地，反而是游戏业的“先知”们给玩家带来了不少惊喜，甚至，我们可以说，他们很有点超前意识了。

华击三人娘

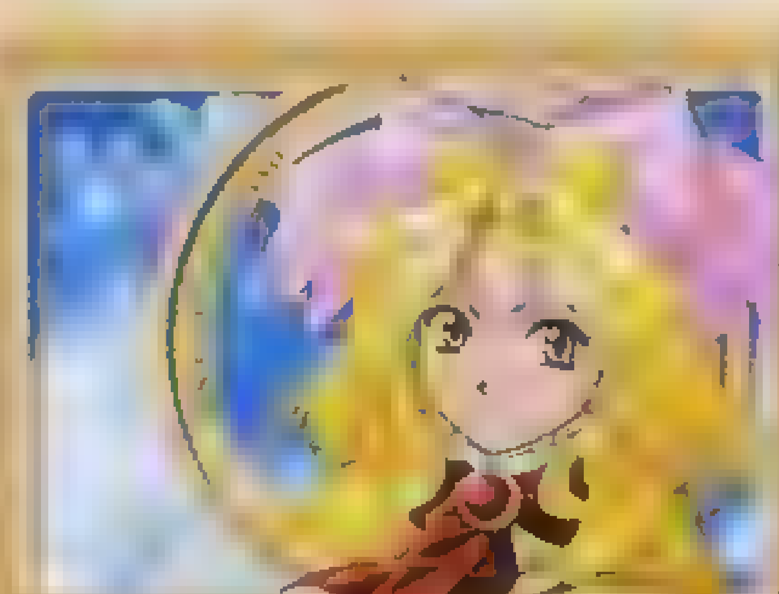
《樱大战》的艾莉丝，《樱大战3》的哥古妮戈，《樱大战V》的莉嘉，3个平均年龄不到10岁的小丫头支撑起了“《樱大战》系列”的半边天。嗯，如果三人娘这个词是指剧场“看板娘”的话，那应该是杏里、椿她们吧……

“《樱大战》系列”是受动画产业影响的，以角色为中心的“角色向”游戏。(注)从《美少女战士》拿来了少女战队，又从《天地无用》借来了后宫模式，再加上自己的创意——即使以现在的标准评判，诞生于1996年的《樱大战》也绝没有什么落伍的地方。这些优异的表现都是得益于制作人广井王子动漫游三栖人的身份和广泛的爱好。三个团的三个萝莉，人物类型基本没有重合，艾莉丝是家世好的可爱宝宝，哥古妮戈是穷苦人家的小大人，莉嘉则是野丫头。此外如相貌，肤色，国籍，语言习惯方面的区别也很明显，不会出现搞混的问题——这个问题在其他美少女游戏里可是很常见的。

注：很多日本动画以角色为中心也是被迫的，因为单靠卖片子和拷贝很难回收全部投入资金，只有卖角色周边和角色使用权才能赚钱，所以必须不遗余力地强化角色在动画里的重要性。这种做法的问题是很容易破坏故事剧情的完整性——甚至有的动画干脆就没有剧情只有角色。

对比《樱大战》，TV游戏界的美少女第一品牌《心跳回忆》就不算很前卫了。第一作里萝莉角色空缺，只有一个妹妹型的早乙女优美，到了《心跳回忆2》里才安排了伊集院梅出场补空缺——这次至少外表很萝莉。不过，伊集院梅的意义或许要大于《樱大战》的艾莉丝，因为当时《心跳回忆》是TVGAME美少女界的第一招牌，一旦它采用了萝莉角色，那就说明萝莉角色已经是非常重要的一个角色类型了。

还有一个比较有趣的现象，从1代到3代，“《心跳》系列”的人设风格似乎越来越幼齿，以致有“高中，初中，小学”的说法。(另一种说法认为，角色外表低龄化是受到美少女游戏《Toheart》的影响)





“《樱大战》系列”的这三位女孩中，艾莉丝的人气明显更高一些。



Part 4 世代的交替

2000年以后，日本动漫市场就是萝莉和各种低龄角色的天下了，到了2005干脆变成了“举目望去皆萝莉”。而TV游戏界也从2004年开始“进入了状态”。从我们这个萝莉大泛滥的时代回头看去，很难看出哪里才是明确的时代分割线，仿佛一夜之间，各类游戏的女主角年纪就小了好几岁。按照比较流行的说法，《妹妹公主》要为TV游戏界的萝莉风潮负上主要责任。



十二金钗

作品 《妹妹公主》

拥有庞大萝莉后宫的里程碑式大作《妹妹公主》(以后简称《妹》)，最初是日本游戏杂志《电击G'S》的一个创作文本，通过读者参与丰富作品的构架和要素，进而生产出动漫游的系列产品。这其实是一个很常见的商业作品，但是因为《妹》的PS版游戏是TV游戏市场上第一个完全以萝莉控为销售对象的“主流游戏”，正好满足了当时处于消费真空的萝莉控玩家的需求，所以PS版本的《妹》获得了出乎所有人意料的成功，这种情况，也只好用“特定历史环境下的特殊现象”来解释了。

相对于商业上的成功，《妹》的人物设定就显得有些保守。为了扩大角色的年龄段，角色的年龄从15岁到9岁平均分布。角色类型划分采取的方式是“心跳模式”，一个类型一个角色，没有交叉重复。为了凑数搞出12个妹妹必然导致单个角色的情节比较单薄，而为了照顾必然会有的GOOD ENIDING，哥哥和妹妹无论多亲近，也只能是干兄妹。在21世纪还搞出这样“中庸”的设定，很容易让人怀疑制作人的诚意，加上人设天广直人在萝莉控中的口碑一般，所以这个游戏实际的水平和名气是完全不成比例的。但是站到制作人的角度上看，要想制作一款能吸引所有潜在用户的游戏，就必须要照顾到多数人的口味，而且考虑到玩家群体和OTAKU群体的世代交替，过去那些缺少挑逗性但个性实足的萝莉角色恐怕也无法博得新世代玩家的欢心。(注)



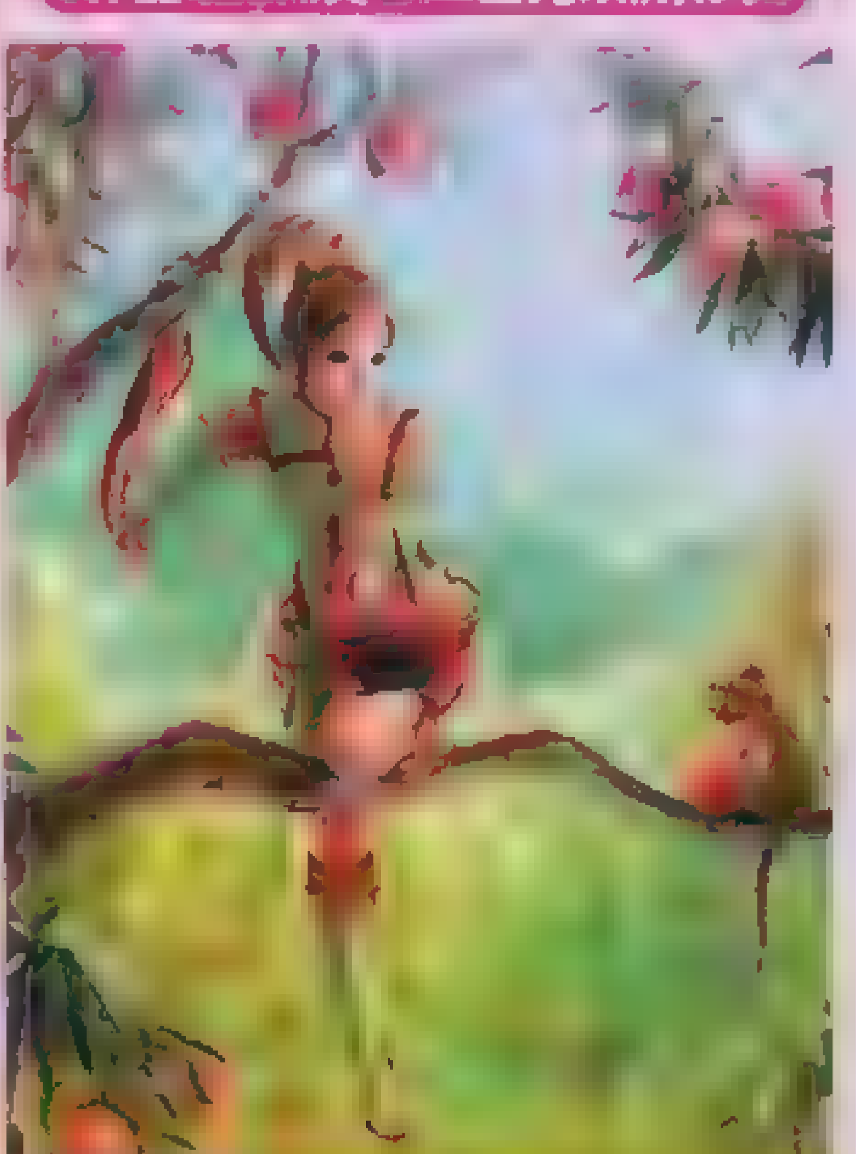
在《妹妹公主》里，12位女孩有着12种对哥哥(玩家)的称呼方法，这充分显示了这个作品邪恶的一面……

注：一般认为从1990年代末期动画大爆发时代的这群OTAKU就是第三代OTAKU，成长在经济衰退中的这代人没有兴趣去仔细研究作品和品味角色，更愿意做一个单纯的消费者，只重享乐自己什么都不做。而近几年萝莉风的极度盛行，恐怕也和他们的这种心态不无关系。

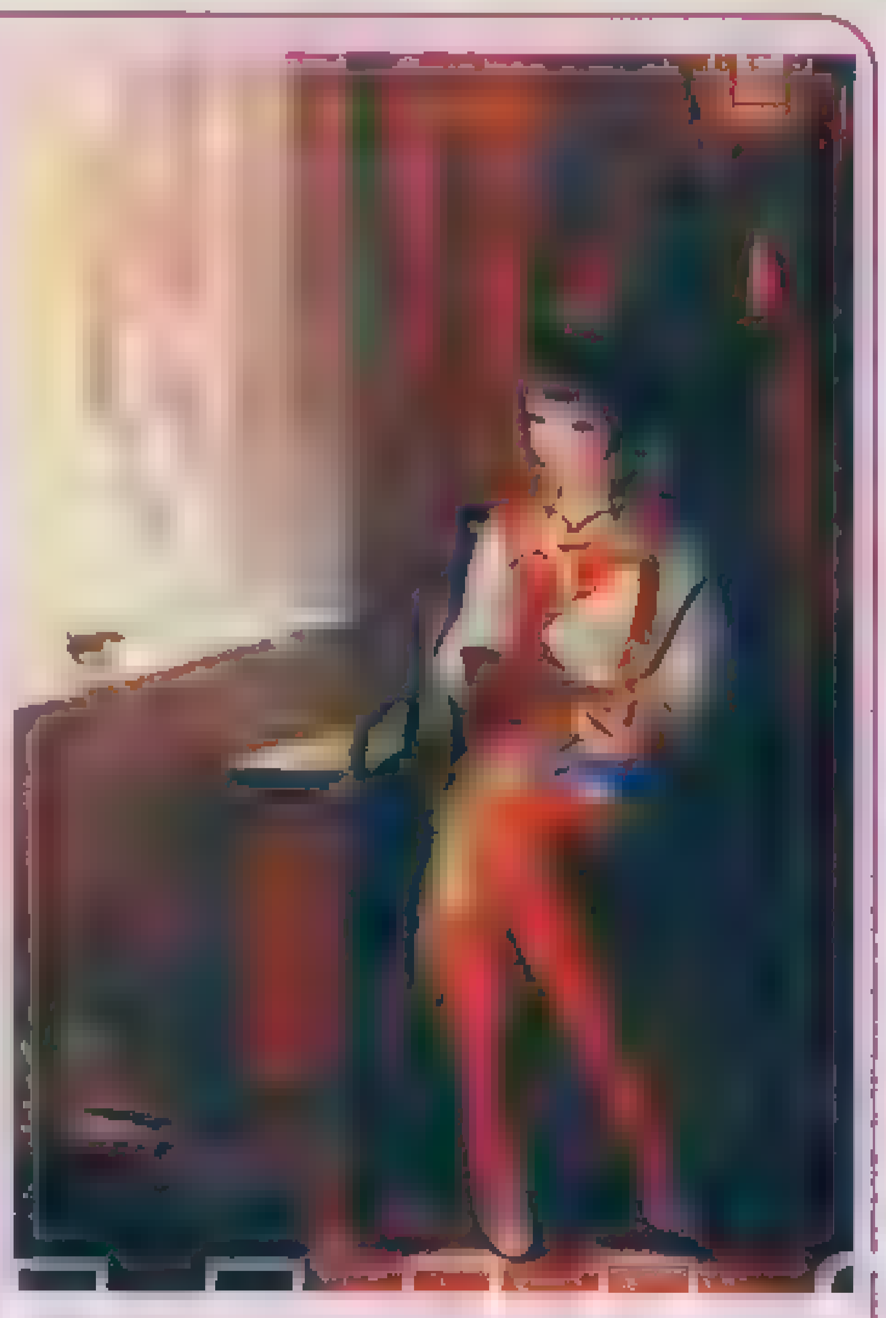
话说回来，虽然《妹》采取了比较保守的制作思路，但是千万不要以为制作人的水平很低。相反，他们绝对是一群极度危险的变态萝莉控，而且有成千上万更变态的萝莉控来支援他们。其他都不说，每个妹妹一种，一共十二种“哥哥”的叫法，就足够所有后来者高山仰止了。另外提一个细节：游戏最开始的企划案只有9个主角，后来的3个角色都是参考读者提案创造的，而游戏里最受玩家欢迎FANS最多的角色，也恰恰是这三人——所谓“大隐隐于市”，在动漫游公司(和监狱)里的那些“职业萝莉控”，肯定没有隐藏在社会角落里的OTAKU们专业。

二乔

作品 《真·三国无双》系列



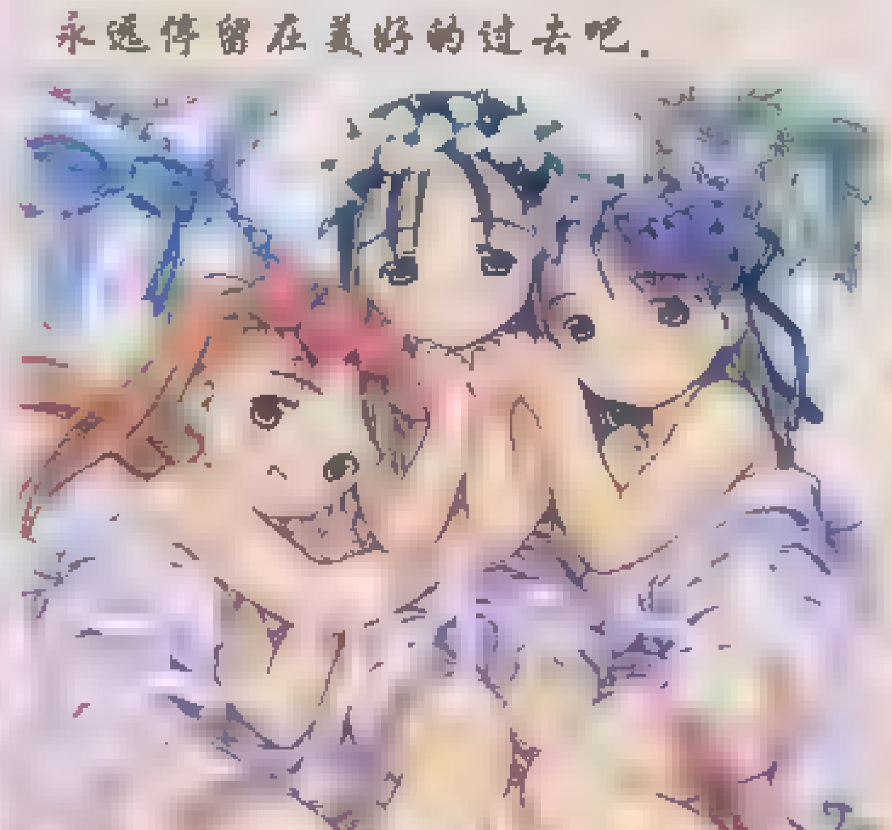
从日本的一堆“无双游戏”就可以看出，如今日本TV市场已经完成了“萝莉化改造”了。新出的游戏，除非定位非常硬派，或是打出“另类”的大旗，否则就很难不在女性角色里加入萝莉。虽然本质上《三国无双》的大小乔与《最终幻想IX》里那群“正太”和“萝莉”没区别，但实际效果已经完全不同了。1994年的玩家看到萝莉角色会说“真有趣呀”，2004年的玩家则会说“真萝莉呀”——更先进，更健康的萝莉审美观已经被广大群众们接受了。从一个萝莉控的观点来看，诹访原宽幸给《真·三国无双》设计的小乔非常完美，恶趣味和正常向的要素很平衡，从2D插图转成3D建模的效果也非常圆满。惟一的问题是，本文作



者对于大乔是不是萝莉，与本文责编发生了长达数小时的争执……

后记

这篇杂乱的文章，到这里也该告一段落了。至于以后怎么发展……说实话，笔者也对未来的可能性保持怀疑态度，要知道日本少女漫画发展到极致后，“那个东西”就成了大势，如果萝莉大潮的后果也是那样，还不如就让我们的屏幕永远停留在美好的过去吧。



火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 索尼克珍宝大合集

日版 游戏原名：ソニック ジェムズ コレクション

经典作品出现条件

《ベクターマン》：当玩家的累计游戏时间超过5小时。或记忆卡中拥有《索尼克英雄》或《索尼克大合集(Plus版)》的存档时便会出现。

《ベクターマン2》：至少玩过一次《ベクターマン》且累计游戏时间超过7小时便会出现。

《ボナンザ ブラザーズ》：至少玩过一次《ベクターマン2》、一共进入过20次游戏且累计游戏时间超过10小时便会出现。

《格斗三人组》：至少玩过一次《ボナンザ ブラザーズ》、一共进入过30次游戏且累计游戏时间超过12小时便会出现。

《格斗三人组2》：至少玩过一次《格斗三人组》、一共进入过50次游戏且累计游戏时间超过12小时便会出现。

《格斗三人组3》：至少玩过一次《格斗三人组2》、一共进入过70次游戏且累计游戏时间超过12小时便会出现。

虽然名为《索尼克珍宝大合集》，但里面收录的游戏并非只有"《索尼克》系列"的，很多MD的经典游戏都在其中。喜欢怀旧的玩家可千万不要错过！

战国 Cannon

日版 游戏原名：战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III

森罗たぬき的出现条件

NORMAL难度下，在第5关的饭纲出现前，倍率数积累达到1111以上，森罗たぬき就会出现。而在HARD难度下，森罗たぬき必定出现。

自机满枪

在游戏暂停画面中，输入（方向键）↑3次、↓3次、↑7次，就可以让自机的火力提升至最大，但一关只能用一次。

全隐藏要素出现

在出现PRESS START BUTTON的字样时，快速输入（方向键）←3次、↓1次、→9次，听到饭纲的笑声就表示成功了。

说实话，本作确实素质一般。怀念全盛时期的彩京。

PS2 第3次超级机器人大战α

日版 游戏原名：第3次スーパーロボット大战α 终焉の银河へ

ミナキ出战

其实也算不上什么秘技。在超级男的第34话中，我方任一机体与真·龙王机发生战斗后就会出现剧情，之后ミナキ会驾驶雷凤出战。此时只要尽量避免击落敌人，就可以尽情欣赏ミナキ的战斗英姿。ミナキ的能力很差，精神很好（升几级后就可以学会全部精神），而且战斗台词都是没听过的，但没有特写画面。（怒）



本人二周目通关时的击坠王是《超时空要塞7》里的ミレーヌ，她的歌简直比六指琴魔还要厉害！

PS2 樱大战V 再见，吾爱

日版 游戏原名：サクラ大战V さらば愛しき人よ

全角色战斗服照片的联动密码

大河新次郎	364684015878
吉米妮	518389656658
莎吉塔	557999132708
莉嘉	586007382288
戴安娜	549261464578
九条昴	314851924428
拉琪特	353900640358
普兰姆	894242894788
吉野杏里	852522557628

全角色私服照片的联动密码

吉米妮	906469455778
莎吉塔	599659935628
莉嘉	534317683958
戴安娜	523727163208
九条昴	500031328588
拉琪特	398210448078
普兰姆	339440309088
吉野杏里	387320906328
桑尼赛德	361160100008



▲这18张照片中，最有意思的一张莫过于桑尼赛德的私服照。照片中的桑尼赛德作邓亚萍状，看起来异常搞笑啊！

连续登了好几期密码，这次在3位读者的帮助之下终于凑齐了战斗服和私服的全部密码，离收集全图片也不远了！在此感谢提供这些密码的lv大河新次郎、拉琪特最高、狼虎天却。

PS2 Taito纪念合辑 下卷

日版 游戏原名：タイトーメモリーズ 下巻

隐藏游戏出现方法

《ガンフロンティア》、《インセクターX》、《逆鳞弹》、《Gダライアス》、《レイストーム》、《スペースインベーダー》、《あつかんべぇだぁ〜》、《スペースインベーダーパート2》的游戏时间加起来超过1小时。

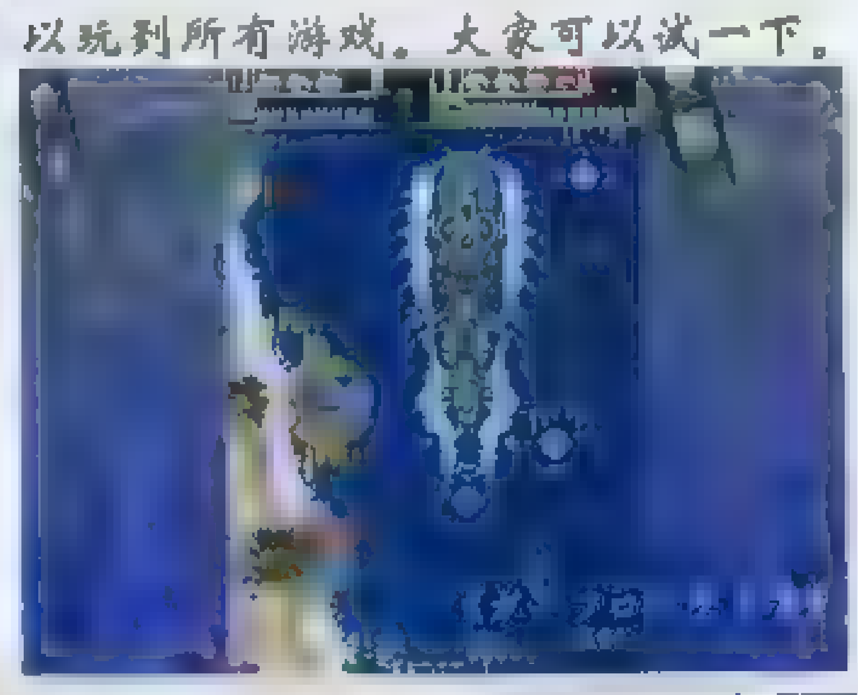
《エレベーターアクション》、《カダッシュ》、《アラビアンマジック》、《バイオレンスファイト》、《ラスタンサーガ2》、《影の传说》、《ちゃっくんぽっぷ》、《ミズバク大冒险》、《ワイルドウエスタン》的游戏时间加起来超过1小时。

《クイックス》：《クレイジーバルーン》、《パズルボブル2》、《レイメイズ》、《ハットトリックヒーロー》、《バルーンボンバー》的游戏时间加起来超过1小时。

《フロントライン》：不管玩什么游戏，游戏时间加起来超过5小时。

《ニュージーランドストーリー》：把最初即可选择的20个游戏全部玩过一遍。

据官方公布的秘技称：在标题画面下将光标指向START，然后输入L2、R2、R1、L1、SELECT、START，就可以玩到所有游戏。大家可以试一下。



PS2 闪耀之星 妖精物语

日版 游戏原名：シャイニング・ティアーズ～La Petite Princesse～

土星版动画

GALLERY里的第32号GRAPHIC在初期是问号，其实这就是土星版动画，只要打过ストーリーモード就可以自由观看了。

NEOGEO版《闪耀之星》

在可以观看土星版动画的情况下，打过ストーリーモード，或者用ロード·ラン、天神ミコト、リアリー·ティル打过キャラクターモード，就可以玩到NEOGEO版《闪耀之星》。在玩NEOGEO版《闪耀之星》时，只要同时按L1+L2+R1+R2+SELECT+START，就可以回到PS2版。



在キャラクターモード中使用问号角色

ロード·ラン：打过ストーリーモード。或将光标停在中央的问号上，同时按L1+R1+○键。

リアリー·ティル：在ストーリーモード中遇到作为敌人出场的リアリー·ティル。或将光标停在左边的问号上，同时按L1+L2+○键。

天神ミコト：在ストーリーモード中遇到作为敌人出场的天神ミコト。或将光标停在右边的问号上，同时按R1+R2+○键。

前作角色作为敌人出现

只要打过ストーリーモード或キャラクターモード，ヤンヤンヤン、リアリー·ティル、ダーク·ラン、メモリー女王等前作角色就会在二周目游戏中随机出现。

本作是一款很有趣的游戏，游戏类型是射击+对战，实在是很有新意。而且游戏里出场的角色都非常可爱，用来休闲放松相当不错。

[攻略透解]

TALES OF LEGENDIA

テイルス オフ レシェンティア

文 沙罗&邪魔天使

游戏Gamehal 光环

神话传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF LEGENDIA	2005年8月25日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

当小编沙罗和邪魔天使正在为这款游戏而浴血奋战时，忽闻Namco公布了系列最新作《深渊传说》的发售日——12月15日。消息来得是那么突然，除了意外还是意外。也许对铁杆FANS来讲，一年两作的速度是令人兴奋的；不过这样的速度，却难免会让人开始担心起系列的素质，尽管该系列是两个小组分头制作。不管如何，本作的素质不仅相当高，并且游戏长度也十分厚道。就让我们先放下对年底新作的展望，先静下心来享受这款夏末的大作吧！

系统篇

基本操作

十字键/左摇杆	角色/光标移动
○	决定/攻击
□	打开料理菜单/防御
△	打开状态菜单/打开战斗指令菜单
×	取消/爪术
L1	变向 发动CLIMAX模式(战斗中)
L2	探索隐藏物品(角色冒险篇) 爪术快捷键
R1	变向/敌我能力确认(战斗中)
R2	发射ソーサラーリング 爪术快捷键
R3	打开世界地图
START	开启/关闭辅助地图
SELECT	查看SKIT对话(画面右上有显示时)

作战指令

间合い

设定角色是否靠近敌人作战。NEAR是靠近，FAR是远离。

攻守バランス

设定角色攻守平衡度。对于使用魔法的角色，设置为中间最佳。

TP消费

设置角色是否消费TP来作战。为了提高爪术熟练度的话，可以考虑设置为最高。

ターゲット

"まかせる"的话，角色一般攻击离自己最近的敌人，也是最平衡的指令。

特殊动作

游戏的基本操作非常简单，战斗的基本方式也与以前的作品无甚区别，但相信一部分玩家对本作中新加入的一些特殊操作还不太了解，考虑到这些操作的重要性，这里我们就来一一介绍一下吧。

快速受身 刚倒地时连按●

快速受身的优点在于倒地后能够立刻起身进行反击且受身中不会受到伤害。



特殊防御 ■+↓

使用者周围会出现一个防御罩，物理、魔法攻击均可防御，但不能随时解除防御且防御结束时会有破绽。



疾退 ■+←

在防御中向反方向后退，可以在防御状态下躲避敌人的攻击，虽然安全但移动速度较慢。



兜后 ↓

在贴近敌人时候使用即可绕至敌人身后，躲避魔法攻击或使用前后夹击战术时尤其好用。



警戒信号

在战斗中如果看到敌人头上出现黄色或红色的感叹号，那么就说明敌人马上准备进行某些特殊动作或者特殊的攻击，这类攻击一般属于敌人的必杀技，所以应当小心应战。另外，本作中出现了许多能够将敌人打倒在地的招式(尤其以主角居多)，当敌人倒地后，主角可以使用摔投技对敌人进行追打。但要注意的是，主角的摔投技是有重量级限制的，要练出对所有敌人有效的投技，等级要达到99级才行……



▲每种敌人在倒地后，在起身时基本都会有一种固定的起身方式。在它们起身时不仅攻击无效，并且有些怪物还会以固定的起身攻击进行反击。

遗迹船地图

1. 灯台の街ウェルテス
2. 内海港
3. 雾の山脉
4. 山贼のアジト
5. 水晶の森
6. 秘密の地下道
7. 崖下
8. 列岩地带
9. モフモフ族の村
10. 毛细水道
11. 雪花の遗迹
12. 巨大风穴
13. 归らずの森
14. マウリッツの庵
15. 人食い遗迹
16. 舰桥
17. 眺めのいい场所
18. 水の民の里
19. 隐し巻
20. 望海の祭坛
21. 蜃气楼の宫殿
22. 光迹翼
23. 船首小屋
24. 左舷小屋
25. 右舷小屋
26. 船尾小屋

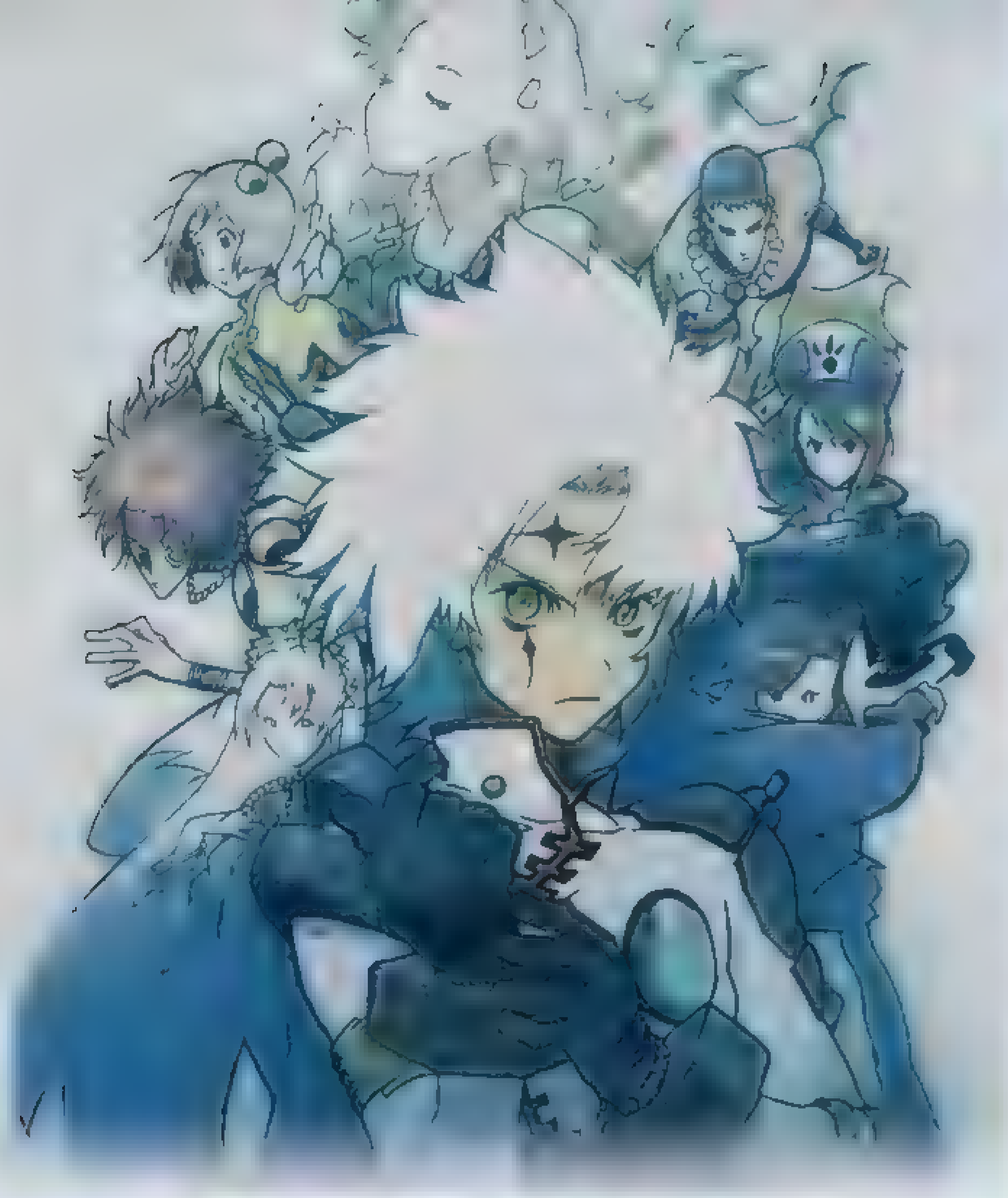


传送点

本作虽然没有类似飞空艇等空中交通工具，不过作为补偿加入了传送点这种移动工具。遗迹船各地都存在有这种传送点，不过只有当我方来到了这些地方时，传送点的封印才会解开。利用传送点可以直接前往遗迹船各地，非常方便。



©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED



食材店·面包店

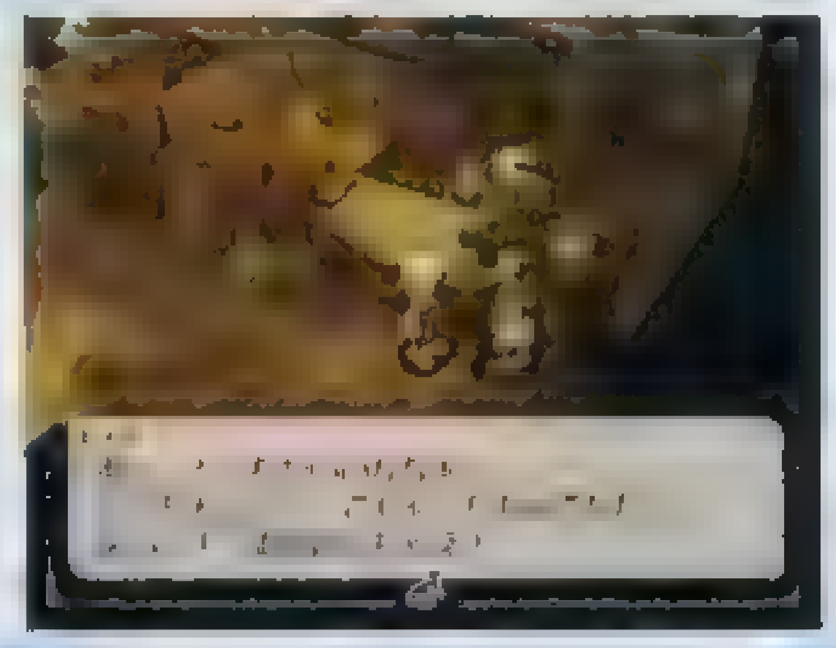
料理系统是《传说》系列"的老传统了，它的作用我想不必再向大家细说。与以往一样，大家能够在食材屋中、战斗中及宝箱中购买或得到食材。而制作食物的方法则可以通过面包职人咪咪获得。面包职人一般会以各种奇形怪状的外表存在于城镇或迷宫中。只要找到她，便能够获得新的料理菜谱。

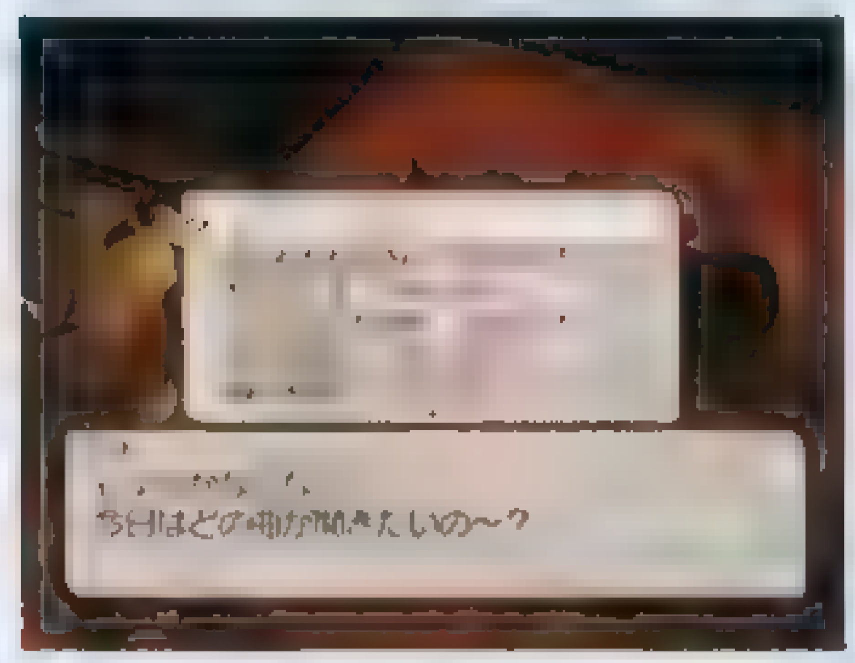


▲想要学会新的制作方法，还得将作成数达到一定的程度后才行。

武器店·防具店

绝大部分的初期装备都能够在这里获得。不过只有游戏发展至一定程度后，这里才会引进新的装备。虽然有不少武器店中的武器或防具能够在迷宫中获得，但由于有不少会被作为合成材料，所以有钱时还是积极购买吧。





酒吧

在宿屋地下的酒吧中，大家可以从弹钢琴的人那里欣赏游戏中的大部分BGM。不过有一部分音乐只有在2周目以后或者给予钢琴师特定的面包后，才能够欣赏。所需要的面包分别是：トースト、ピザ、クレープ、プリンパン以及マーボーカレーパン。



▲所有的合成用材料都能够一览无余，很方便玩家查找。

道具店

除了贩卖道具外，大家还可以在这里进行物品合成。物品合成虽然无甚新鲜，但本作中基本上有半数角色的最强武器都要通过合成才能获得，所以存在价值还是非常高的。物品合成屋要将"本篇"完成、进入"角色冒险篇"之后才会开放，而合成所需要的大部分材料，基本都是在游戏后期才能够获得。这点不能不说有些令人遗憾。

灯台之街地图

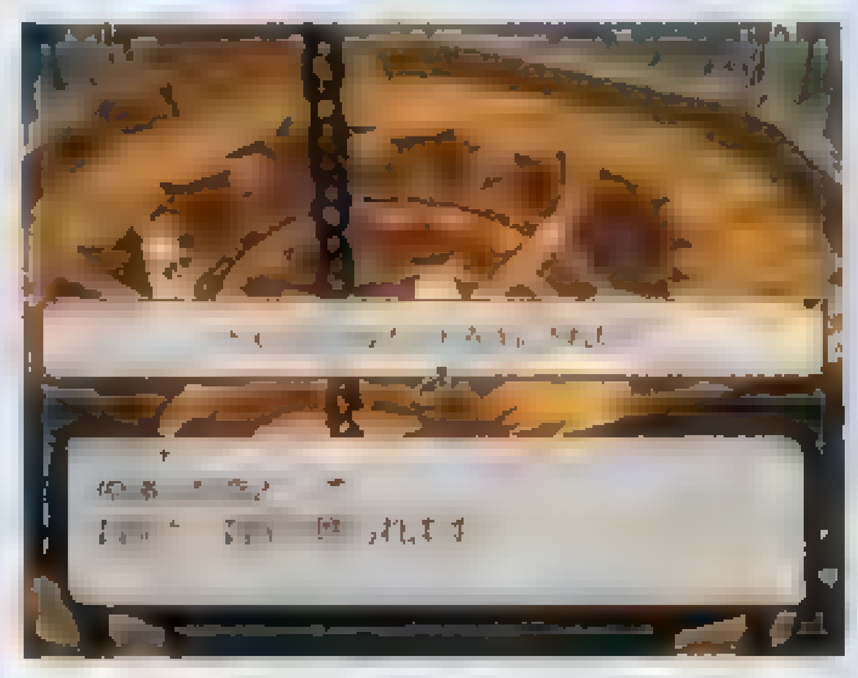
其他民家的具体内容请参考后面"研究篇"部分。



- A 喷水广场
- B 医院
- C ウィル家
- D 食材店·面包店
- E 道具店
- F 武器店·防具店
- G 宿屋
- H 地下1F酒吧
- I 地下2F斗技场
- J 灯台
- K 大时钟广场
- L セネル家
- M カズ家
- N ユリ家
- O ミゼット家
- P ベリー家
- Q カーメラ家
- R キャロライン家
- S 面包职人家
- T 墓地

斗技场

完成"本篇"，进入"角色冒险篇"的《序奏》并在斗技场的事件结束后，玩家可以正式进入宿屋地下的斗技场进行斗技比赛。斗技场分为两个赛制：个人战和团体战。个人战只能派队伍排第一位的角色出战，而团体战则是通常战斗时的4人进行战斗。由于斗技场中的敌人都比较强，所以等级不够的玩家，千万不要去盲目挑战哦。



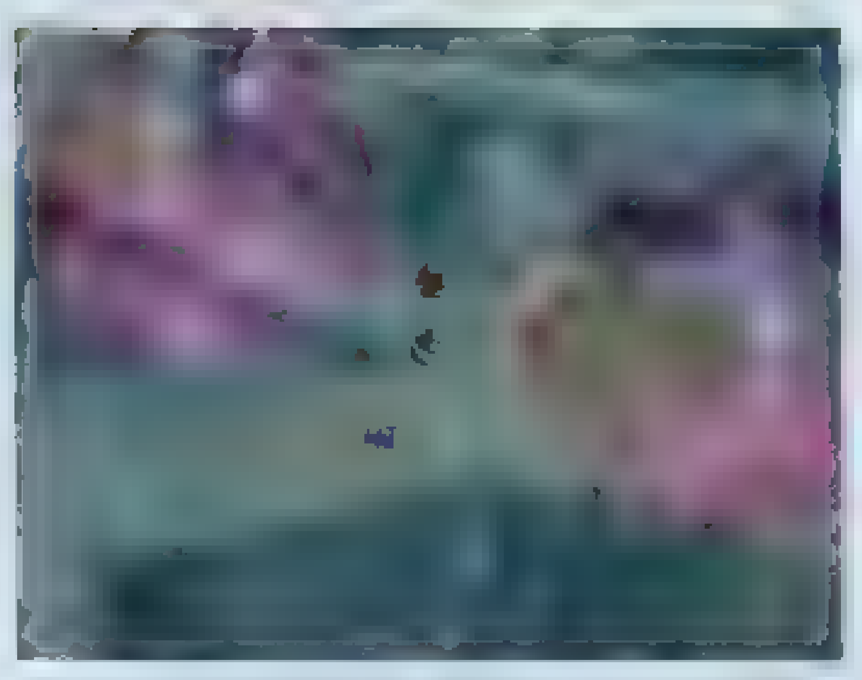
▲本作的斗技场位于地下，观众数量看似稀少，颇有种"地下拳市"的感觉。

注意事项

- ■每个赛制都分为初级、中级、上级和特殊级这4个等级。
- ■挑战任何级别成功时，都能够获得一定量的物质奖励。完成单人战上级时会获得特别称号。
- ■再度挑战已经完成的级别时，获得的奖励与第一次不一样。但反复挑战时奖励不会再改变。
- ■除了特殊级以外，挑战任何一个级别时，都要连续进行3次战斗。在战斗中我方不能使用道具或逃跑。但可以更换装备。
- ■战斗开始前、战斗结束后我方战斗人员HP、TP自动全回复。
- ■任何一个角色若完成上级挑战，就会出现特殊级别的选项，但特殊级挑战只能挑战一次，胜利后就不能再挑战
- ■即使战败也不会GAME OVER，大家可以放心挑战。

混沌区域

在本作的大部分迷宫中，都存在着一种名叫"混沌区域"的黑团物体，在走进该区域时很容易遇到一些比区域外更加强大的敌人。不过这些敌人其实并非强大到不可战胜的地步，并且将区域中的敌人打败后，混沌区域就会消失，因此还是建议大家积极应战。



爪术

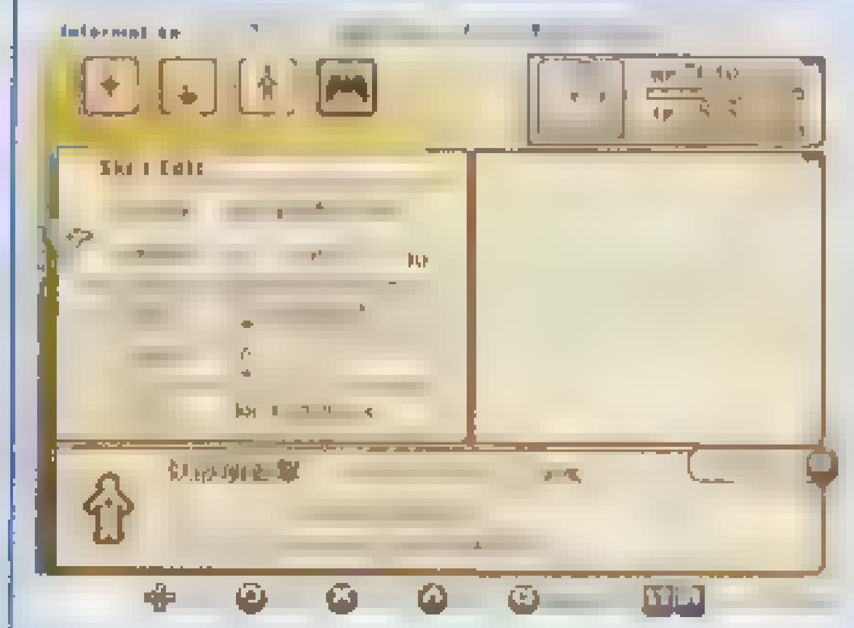
"爪术"是本作中新出现的概念,但基本与以前的晶术和必杀技性质相同。其原理,是术者将大气中的微弱能源成分吸收到体内,再作为力量的源泉使用。爪术分为两种:爪体系(アーツ)和爪晶系(エレス),但实质上就分别同等于系列作品中的必杀技和魔法。使用爪术时会消费一定量的TP,不过TP值可以自动回复,并且角色TP的上限越大,回复的速度也就越快。

爪体系

爪体系角色的招式全部都有熟练度的设定。战斗中每使用一次,熟练度就会+1。某一招的熟练度满50时便会达成"极意"。不同的已达成极意的招式组合在一起,便会出现比普通必杀技更加强大的"我流奥义"。此外熟练运用快捷键的话,还能够打出999HIT的最大连击!



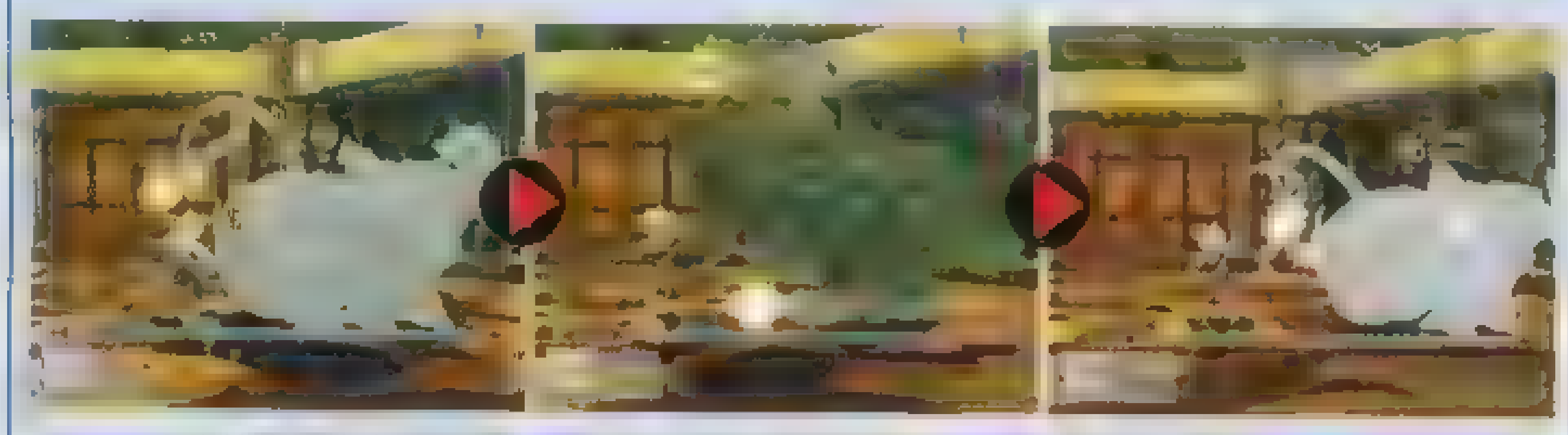
▲要将非操纵的同伴的招练至极意时,设置快捷键或者在菜单中将不练的招设置为"OFF"即可。



▲组合时,不同的副极意,其副加效果也不一样。

奥义

将达成极意的特定3种招式组合在一起即可形成。奥义能够对特定种族的敌人形成强大的伤害(主角的奥义只对特定种族时才能发动)。需要注意的是:主极意1必须是有橙色图案的招,主极意2则是蓝色图案,副极意则是绿色图案的招。



▲本作的连续攻击依然强劲,通常技→特技→奥义的连击。玩时也很爽快呢。

爪晶系

虽然爪晶系没有熟练度设定,但要达成全部招式的使用条件,却远比爪体系要麻烦得多。除了每个角色最基础的招以外,所有的气术都需要拥有一定数量的名叫"スカルプチャ"的晶石后才能够使用。スカルプチャ的种类极多,达成每种气术的发动条件所需要的スカルプチャ的种类和数量也完全不同。スカルプチャ只有在打败敌人时随机获得。打败不同种族的敌人所得到的スカルプチャ种类也不同,并且打败敌人时所用时间越短,那么スカルプチャ的掉落几率也就越大。



▲爪晶术会随着角色等级上升时获得,但只有在获得指定数量的スカルプチャ后才能使用。





爪术的属性

爪术共有6种属性存在。在战斗中可以通过按下R1键后调查得知敌人的强属性和弱点属性。若用敌人的弱点属性进行攻击,便能够造成极大的伤害。注意只有在曾经打败过某个种类的敌人,或是使用了调查敌人能力的道具以后,才能调查到这一敌人的属性以及种族。需要特别一提的是,在调查敌人的能力与属性时,红色属性代表该敌人对该属性具有耐性,蓝色则表示敌人的弱点属性。无颜色则是对该属性耐性一般。



名称	效果	获得
やさしいお兄ちゃん	无	初期
いくじなしお兄ちゃん	知性+1	自动
ろくでなしお兄ちゃん	知性+2	自动
どんかんお兄ちゃん	命中+1	自动
いまだにお兄ちゃん	幸运+1	自动
ねぼすけお兄ちゃん	回避+1	自动
ひとでなしお兄ちゃん	知性+3	自动
花の格斗家	幸运+3	获得武器レイ
パン屋	无	作出全部的料理
パンマスター	攻击力+5　命中+4	学会全部的面包料理
パズルマスター	知性+4	不依靠同伴亲自完成本篇的全部解谜空间
真パズルマスター	知性+5	不依靠同伴亲自完成角色篇的全部解谜空间
森を知る者	幸运+4	不依靠同伴独立穿过归らずの森
宫殿を知る者	幸运+4	不依靠同伴独立穿过蜃气楼の宫殿的转移地带
斗士	HP+20	等级20
霸王	HP+30	等级40
武帝	TP+20	等级60
战神	TP+25	等级80
斗神	HP+50　TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50、TP+25	达成100连击
がむしゃら	命中+3、回避+3	操纵セネル时在一场战斗中不使用爪术
音速の战士	攻击力+3、命中+3	操纵セネル时遭到敌人背后袭击并在10秒内解决战斗
っすのう	HP+30、回避+3	战斗时间超过5分钟且ノーマ参加战斗
优柔不断	回避+3	战斗中选择"逃走"并取胜且ノーマ参加战斗
命令させろ	攻击力+2	操纵セネル时对同伴下达爪术指令10次以上
战斗奉行	命中+3	一场战斗中实施号令4次以上
おさみしなみだ	回避+3	セネル以外的同伴全灭时实施号令
たよりないお兄ちゃん	HP+30	操纵シャーリィ时对セネル使用5个以上的回复物品
はりきるお兄ちゃん	攻击力+3	操纵シャーリィ时对セネル下达5次以上的爪术指令
むさい	HP+30　攻击力+3	男性4人组参加战斗并胜利
もてもてセネル	防御力+3	セネル、クロエ、グリューネ、シャーリィ参加战斗并胜利
バーサーカー	HP+30、攻击力+5	アーツ系4人参加战斗并胜利
ベルセルク	HP+40　攻击力+4	1人打败5个敌人
一致团结	攻击力+3	操纵セネル时利用CLIMAX COMBO结束战斗
アーツ系制霸	HP+50、攻击力+5	全部特技奥义学会且达成极意
光速の拳	HP+50、攻击力+5、命中+5	使用セネル完成斗技场单人战上级
真の格斗家	HP+50	遇敌数1300以上



名称	效果	获得
博物オヤジ	无	初期
雷オヤジ	攻击力+1	自动
マニアオヤジ	知性+1	自动
攻めこるオヤジ	命中+1	自动
坚物オヤジ	命中+2	自动
铁拳オヤジ	攻击力+2	自动
先生オヤジ	无	自动
花のオヤジ	知性+2	自动
清扫员	知性+3	获得武器デッキブラシ
レアモン使い	防御力+5　知性+5	打败全部的稀有怪物
研究者	TP+15	等级20
学者	TP+20	等级40
博士	HP+30	等级60
贤者	HP+40	等级80
大贤者	HP+50、TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50　TP+25	达成100连击
ヘンよりハンマー	攻击力+4	操纵ウィル时不使用爪术结束战斗
バラエティに富む	知性+5　命中+3	一场战斗使用全属性的爪术
むさい	HP+30　攻击力+3	男性4人(セネル、ウィル、モーゼス、ジェイ)参加战斗并胜利
ウィザード	知性+5、TP+15	ブレス系4人(シャーリィ、ウィル、ノーマ、グリューネ)参加战斗并胜利
一击必杀	攻击力+3　知性+3	操纵ウィル时用CLIMAX COMBO结束战斗
ブレス系制霸	TP+25、知性+5	学会全部的爪术
インテリチャンプ	TP+25　防御力+5　知性+5	完成斗技场单人战上级



称号

装备时只会增加能力上限,并不会对角色成长率造成影响。称号的数量非常多,取得方法也比较复杂。若有人能拿到全部称号,那么估计他的游戏时间已经在七八十个小时以上……



FOE系统



FOE是本作中新增加的系统。在战斗中，有一些敌人会在自己的脚下施放一种带有红、黄或黑色的圆阵。一旦我方角色走进入这个区域，就有可能会陷人异常状态。要打败这些摆阵的敌人，最好还是使用远距离的爪术或待FOE的有效期结束。FOE有三种类型，不同类型分别以颜色区分。若发现有些敌人持有石化、即死状态的FOE，那么应立刻装备防止这些效果的装备，以免全军覆没。

颜色	状态
黄	中毒
	爪术封印
	麻痹状态
	攻击力下降
	防御力下降
	知性下降
	命中下降
红	冻结状态
	火烧状态
	束缚状态
	移动速度下降
	咏唱速度下降
黑	对特定属性的耐性下降
	石化状态
	恐慌状态
	即死

GRADE

GRADE值是近几代"《传说》系列"一直保持下来的传统要素。在战斗结束后，系统会根据玩家在战斗中的表现而给予一个大概的评价——这便是GRADE值。GRADE值虽然不能看到，但却是一直累积的。至于GRADE值的具体作用，请参照GRADE SHOP内容。

注：以下数据为普通难度。

满足增加的条件	
发动连续攻击	+0.02～2.00
战斗后HP为最大值	+0.25×人数
战斗后TP为最大值	+0.25×人数
10秒内结束战斗	+2.00
防御敌人的攻击	+0.01～2.00
防御敌人的魔法攻击	+0.01～2.00
攻击敌人的弱点属性	+0.01～2.00
发动CLIMAX	+0 50
发动CLIMAX COMBO	+0.50

满足减少的条件	
受到敌人的攻击	−0.01～2.00
使用物品	−0.05×次数
对敌人的强属性进行攻击	−0 01～2.00
对敌人用带吸收属性攻击	−0.10×次数
遭到连续攻击	−0.10～2.00
战斗后有角色处于异常状态	−0.50×人数
有角色战败	−0.50×人数
战斗后操纵的角色战败	−0.50×人数
战斗中操纵角色战败	−1.00

CLIMAX模式



▲当敌人全灭时若能量槽还有剩余，那么剩余的能量会全部保留下来至以后的战斗中。

这是系列中新出现的一个系统。大家能够在战斗画面的下方看到一个长长的能量槽。每当攻击敌人或遭到攻击，该能量槽的能量就会不断增长。当能量蓄满后，按下L1键就会进入CLIMAX模式。在该模式中能量槽的能量会不断减少，但敌人处于绝对静止的无防备状态，我方无论任何攻击都能够造成连击且不会将敌人打倒在地。这个模式用来对付强大的BOSS是再合适不过了。除非全灭敌人，或是能量槽的能量用完，否则该模式不会解除。

CLIMAX COMBO

在4个角色共同战斗的情况下，进入CLIMAX模式且再按一次L1键，就能够发动4人合体攻击的CLIMAX COMBO。虽然CLIMAX COMBO会消费全部的能量槽能量，但合体攻击的威力极大，往往能够给予数千甚至上万的伤害。需要注意的是，发动CLIMAX COMBO时若能量槽剩余量越多，则CLIMAX COMBO的威力越大。不过若之前给予敌人上百HIT的连击，最后再发动CLIMAX COMBO，往往给予的伤害总和都会比满能量的CLIMAX COMBO的伤害要大。



◀发动合体攻击的时候，会出现四个角色的面部特写画面。



▶随着我方控制角色的不同，给予最后一击的角色也会发生改变。



克洛伊·瓦林斯

名称	效果	获得
少女剣士	无	初期
つんつん剣士	攻击力+1	自动
カナノチ剣士	回避+1	自动
いそうろう剣士	HP+10	自动
おとめごころ剣士	回避+2	自动
すなおになれない剣士	TP+5	自动
なつかれ剣士	命中+1	自动
朝归り剣士	幸运+1	自动
梦见る少女	幸运+2	完成"恩爱夫妻"事件
ツッコミ	命中+3	ハリセンを装备
假面の人	防御力+3、知性+3	获得防具骸骨の假面
下级骑士	HP+20	等级20
上级骑士	HP+30	等级40
ロイヤルガード	TP+20	等级60
パラディン	TP+25	等级80
ナイトオブレジェンド	HP+50、TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50 TP+25	达成100连击
华丽なるフイニッシュ	TP+15、攻击力+3	操纵クロエ最后一击用クロエ的攻击
あめあられ	命中+4	ガードブレイク成功5次以上
红四点	知性+3、回避+3	女性4人参加战斗并获得胜利
バーサーカ	HP+30、攻击力+5	アーツ系4人参加战斗并获得胜利
ベルセルク	HP+40、攻击力+4	1人打败5个敌人
一击必杀	攻击力+3、知性+3	操纵クロエ时用CLIMAX COMBO结束战斗
アーツ系制覇	HP+50 攻击力+5	学会全部技能奥义并全部达成极意
ソウルエッジ	HP+50 攻击力+5、命中+5	完成斗技场单人战上级



诺玛·彼艾特

名称	效果	获得
おたから娘	无	初期
シャボン娘	防御力+1	自动
ばくすい娘	知性+1	自动
ヘラヘラ娘	TP+5	自动
ネーミング娘	命中+1	自动
じゅんばく娘	知性+2	自动
まなでし娘	幸运+1	自动
ものまね娘	攻击力+1	自动
爱の探求者	命中+3	获得武器ラブラブストロー
休学娘	幸运+3	获得防具ミディブラウス
至高の宝箱ハンター	幸运+2	打开所有宝箱
コレクター魂	知性+5、命中+4	コレクター图鉴完成
お金持ち	幸运+5	拥有百万以上的资金
杂谈好き	TP+25	看完所有的SKIT对话
プリティガール	TP+15	等级20
やかましガール	TP+20	等级40
ビューティフルガール	HP+30	等级60
ワンダフルガール	HP+40	等级80
永远のガール	HP+50、TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50、TP+25	达成100连击
进んだら一直线	攻击力+3	一场战斗中只使用同一爪术
赘泽三昧	防御力+4、知性+4	一场战斗中使用两次CLIMAX
空が青い	回避+3	一场战斗中倒地3次
ウハウハ	知性+5	一场战斗中获得3种以上的スカルプチャ
红四点	知性+3、回避+3	女性4人参加战斗并胜利
ウィザード	知性+5	ブレス系4人参加战斗并胜利
一击必杀	攻击力+3、知性+3	操纵ノーマ时用CLIMAX COMBO结束战斗
ブレス系制覇	TP+25、知性+5	学会全部爪术
バブルマスター	TP+25、防御力+、知性+5	完成斗技场单人战上级



SKIT对话节选

诺玛：98万、99万……100万！太好了！100万G的目标终于达成！ 塞尔：你可不要拿了钱就闪。（转身离去） 诺玛：那也太过分！我就这么没信用么。
威尔（边走边说）：今后，资金的管理将由我加强监督。 诺玛：等、等一下，为什么？不要剥夺我的梦想啊……

流程篇

★请在获得的相应道具后面的方框中打勾，以方便查阅。

1章 追寻雪莉

阶段泷～灯台の街ウェルテス

从海滩向上来到辉きの泉后，与一位谜之男子交战，途中战斗强制中断。之后顺着阶段泷来到灯台の街ウェルテス。

阶段泷物品：アップルグミ×2□500G□オレンジグミ×2□ライフボトル□

料理 获得可装10个面包的篮子及トースト的菜谱

灯台の街ウェルテス～雾の山脉

在喷水广场发生事件，之后ウィル加入。从镇内右下角离开时获得世界地图(按R3键查看)，顺着2时的方向来到雾の山脉。

注：在灯台の街北方不远有一间小木屋，与里面的人对话可以了解游戏的战斗系统以及查看目前已经获得过的SKIT对话。(SKIT对话要到了"角色冒险篇"后才能观看)

雾の山脉物品：500G□ミックスグミ□ノキエールボトル□ハードレザー□ライフボトル×2□ミックスグミ□

料理 ハムサンド

雾の山脉～山贼のアジト

落入陷阱后返回地上，クロエ加入。来到2F时需通过智力空间。由于解谜关系到称号获得，所以建议所有谜题都由主角亲自来完成。在最上层左边的房间发生BOSS战。

山贼のアジト物品：アップルグミ□ミックスグミ□800G□ライフボトル□レザーブーツ□クライマックスボトル□

山贼のアジト～水晶の森

BOSS战结束后返回关押シャーリィ的房间并发生事件。之后继续北行进入水晶の森。在森林深处发生BOSS战后，ノーマ加入，同时获得コレクター图鉴。

水晶の森物品：ミックスグミ□リストレントチェック□パナシーアボトル□ミスティローブ□ミックスグミ□オレンジグミ□チェインメイル□サークレット□

秘密の地下道～モフモフ族の村の迹地

离开水晶の森后沿着小路东行到达秘密の地下道。完成智力空间后来到モフモフ族の村の迹地。路上会再度遇到谜之青年并发生战斗，但战斗会强制结束。

秘密の地下道物品：アップルグミ□グラディウス□オレンジグミ□ライフボトル□オレンジグミ□ニエルボトル□パナシーアボトル□1011チェック□ミックスグミ□パナシーアボトル□

料理：ハンバーガー(モフモフ族の村の迹地)

モフモフ族の村の迹地～崖下

从モフモフ族の村の迹地向西北继续前进，在地下道尽头发生BOSS战，之后主角独自一人沿山路向西前进，发生事件，第1章结束。

秘密の地下道(后半)物品：ファイアボルト□ウォーハンマー□アイアンサレット□ミスリルサークレット□パナシーアボトル□マント□ライフボトル□アップルグミ□オレンジグミ□パナシーアボトル□ホーリィボトル□アップルグミ□オレンジグミ□ライフボトル□パナシーアボトル□リングメイル□アップルグミ□

2章 触及不到的手

崖下～灯台の街ウェルテス

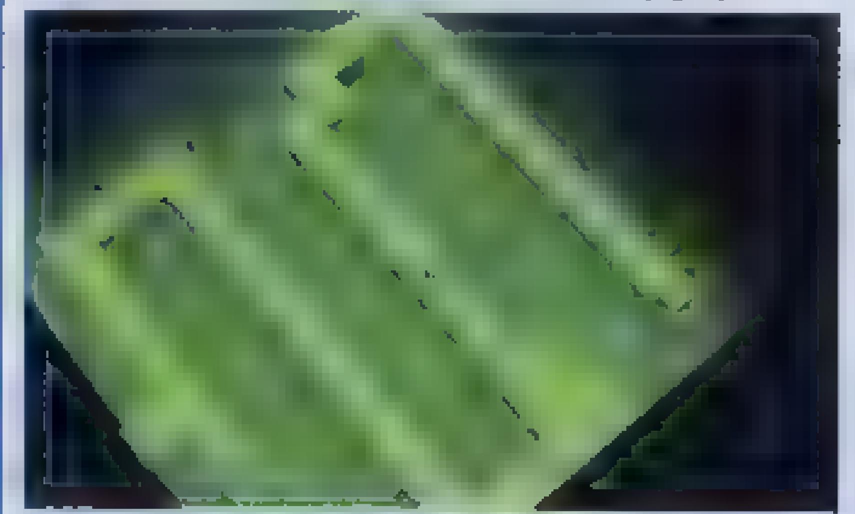
从崖下出来后顺着9时方向返回ウェルデス。此时商店里都有了新的商品，可以趁机大肆采购一番。前往ウィル家的途中发生事件，ノーマ加入后前往喷水广场。事件

智力空间

智力空间分布于各个迷宫中，只有完成其中的解谜后才能够走出该空间，不过若实在解不了谜，也可以让同伴帮忙。

山贼のアジト

将下方方块推至断路上，再将右上角方块推至断路上，如图所示。



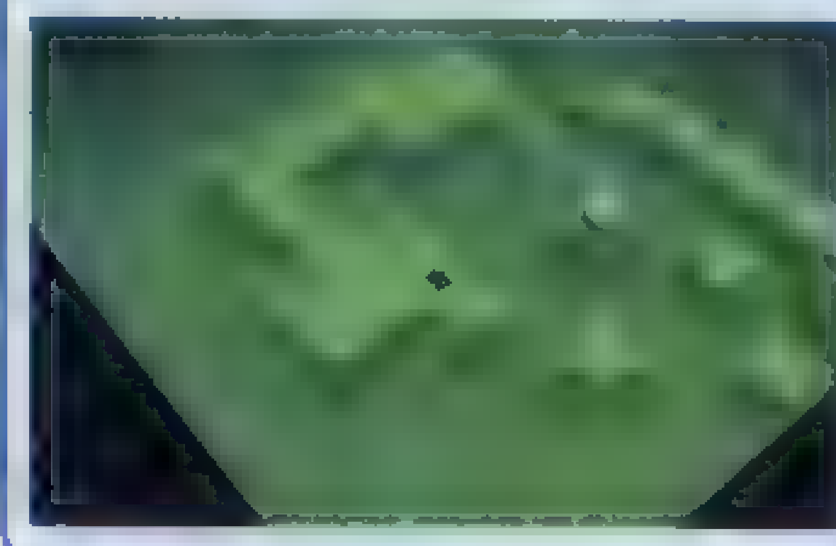
秘密の地下道

将右上角方块推下后，站在上面使用ソーサラーリング将水晶点亮。之后将左上角的四个方块堆在一起搭桥。如图所示。



毛细水道

如图，将三处水晶点亮。



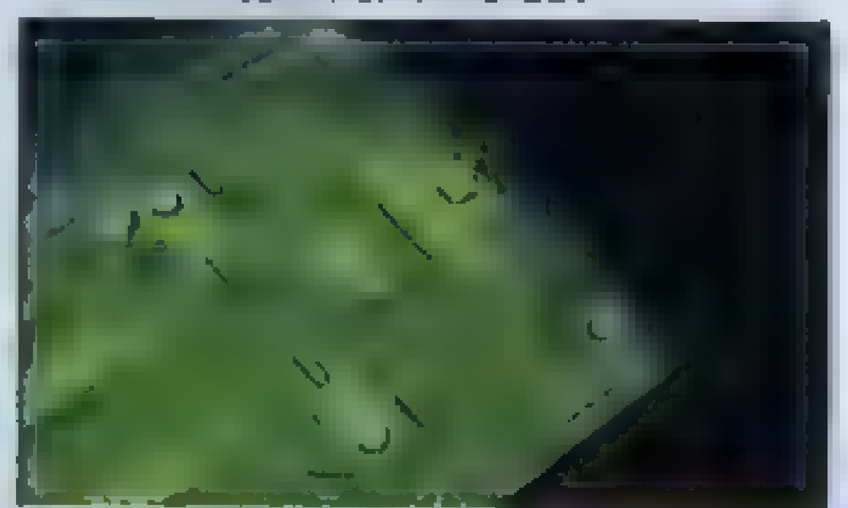
[illegible]

左下水晶点亮后，将下方方块推至中央搭桥。之后将上面的两个方块推至中央靠右的断层处搭桥。



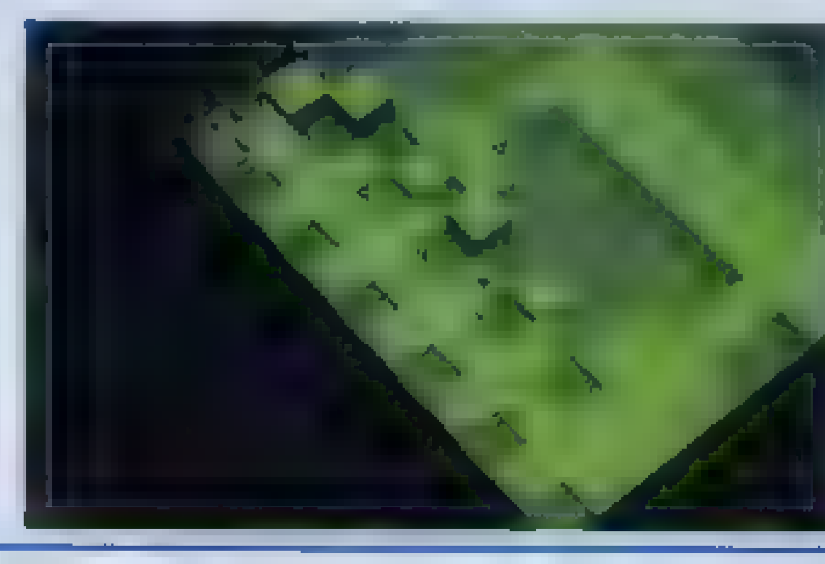
[illegible]

先将转移点前的两个水晶点亮，之后利用反射点亮其他水晶。



[illegible]

从中央右边的方块开始，依次将方块推到空洞中填路。之后将中央左边的方块推到正下方的空洞，即可到达出口。





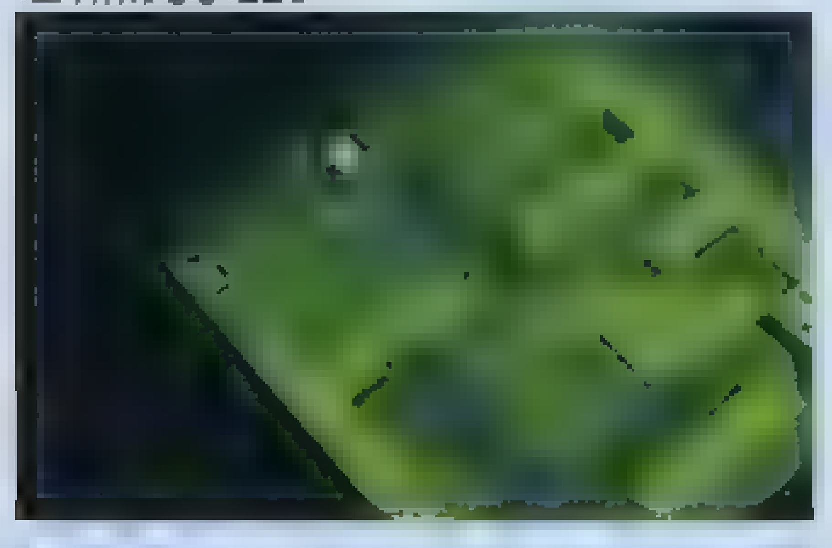
名称	效果	获得
魔兽使いの男	无	初期
ボコられる男	回避+1	自动
家族爱の男	防御力+1	自动
フケツな男	命中+1	自动
本能の男	攻击力+1	自动
男の中の男	回避+2	自动
野生の男		自动
人情の男	命中+1	自动
海贼	知性+3	アイフリードの日记事件完成
あにき	HP+20	等级20
やんちゃなあにき	HP+30	等级40
はっちゃけあにき	TP+20	等级60
遗迹船最强あにき	TP+25	等级80
世界最强あにき	HP+50 TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50、TP+25	达成100连击
铁炮玉	攻击力+3、命中+3	モーゼス突入敌阵
七转び八起き	攻击力+3	一场战斗中モーゼス战败并复活5次以上
泣きっ面にはち	TP+15、防御力+3	一场战斗中モーゼス回复状态异常5次以上
むさい	HP+30、攻击力+3	男性4人参加战斗并胜利
ベルセルク	HP+40、攻击力+4	1人打败5个敌人
バーサーカー	HP+30、攻击力+5	アーツ系4人参加战斗并胜利
一击必杀	攻击力+3、知性+3	操纵モーゼス时用CLIMAX COMBO结束战斗
アーツ系制霸	HP+50、攻击力+5	学会全部技能、奥义并全部达成极意
ケンカ上等	HP+50、攻击力+5、命中+5	完成斗技场单人战上级



名称	效果	获得
「不可视」のジェイ	无	初期
「挑发」のジェイ	命中+1	自动
「かたなし」のジェイ	防御力+1	自动
「生意气」のジェイ	知性+1	自动
「一喝」のジェイ	攻击力+1	自动
「ひねくれ」のジェイ	回避+1	自动
「末っ子」のジェイ	幸运+1	自动
「泣きべそ」のジェイ	攻击力+2	自动
家庭の味	回避+4、幸运+3	学会全部料理
かけだし少年	HP+30	等级40
しゅんそく少年	TP+20	等级60
音速少年	TP+25	等级80
光速少年	HP+50、TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50、TP+25	达成100连击
偏りがち	防御力+4	一场战斗中只用一种爪术
むさい	HP+30、攻击力+3	男性4人参加战斗并胜利
ベルセルク	HP+40、攻击力+4	1人打败5个敌人
バーサーカー	HP+30、攻击力+5	アーツ系4人参加战斗并胜利
一击必杀	攻击力+3、知性+3	操作ジェイ时用CLIMAX COMBO结束战斗
アーツ系制霸	HP+50、攻击力+5	技能、奥义全部学会并全部达成极意
杀し屋ジェイ	HP+50、攻击力+5、命中+5	完成斗技场单人战上级

[illegible]

首先将最上方的方块右移1格，下移1格搭桥，之后将中央几个方块推至图中位置，再将最下方的方块左移2格后，点亮水晶。



[illegible]

将左小角两个方块分别下推1格，这样便能将旁边的另一方块推下来。之后将三个方块右推搭桥，再将右边三个方块竖着推在一起，便能利用反射点亮3个水晶。最后将全部方块一一推到最左边搭桥。



[illegible]

分别站在不同的位置利用反射点亮水晶即可。

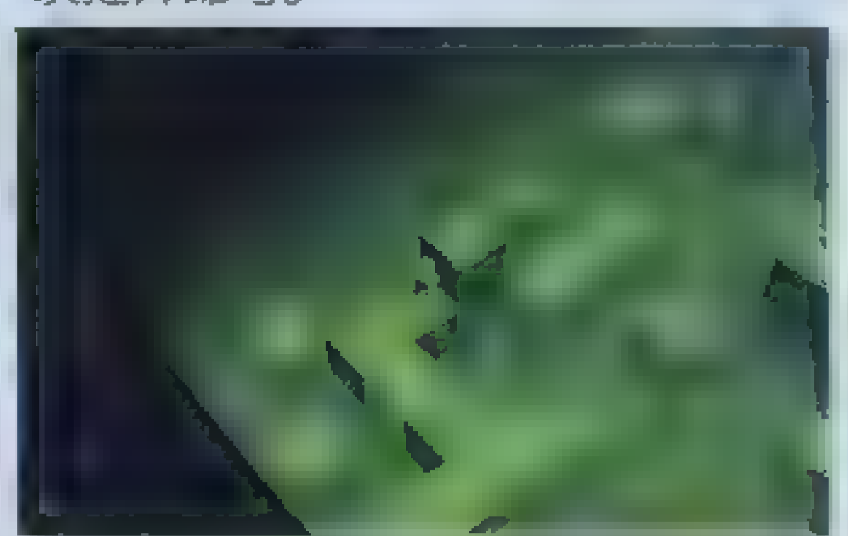


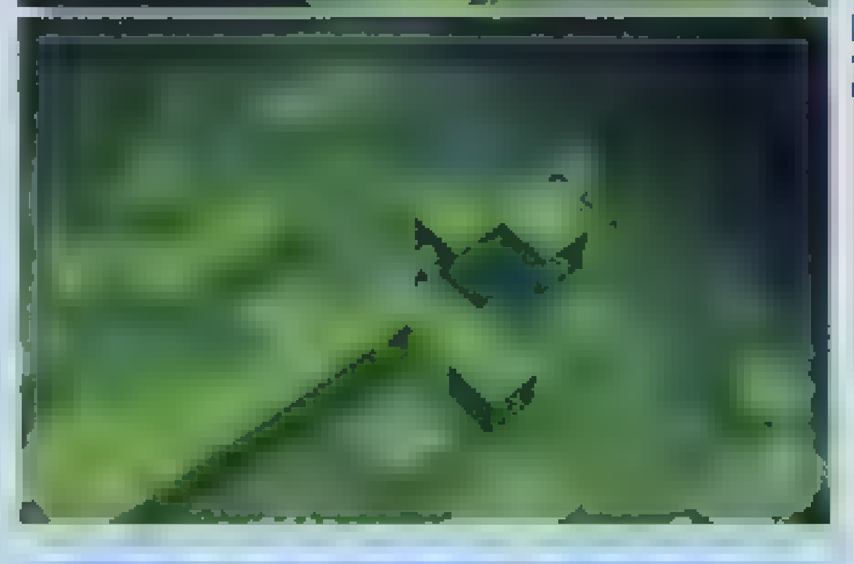
毛细水道

分别点亮水晶即可。

人食い遗迹

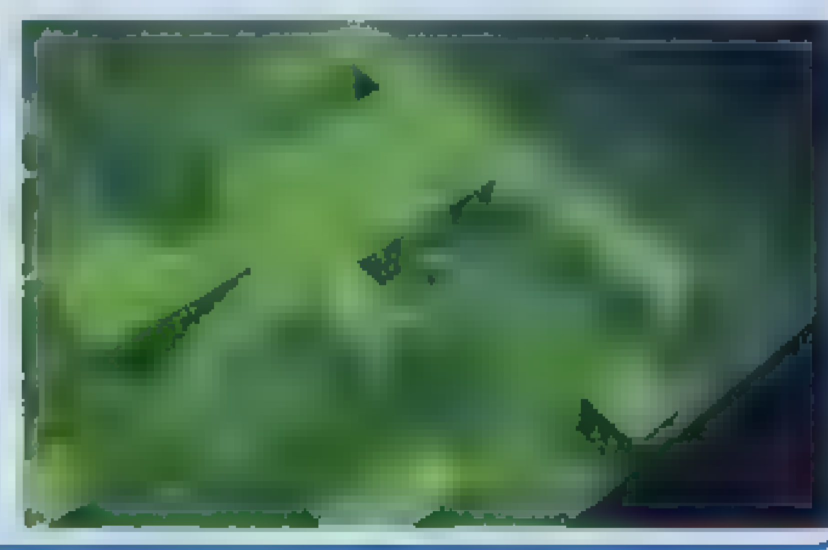
分别利用中央左右两个方块将左下和右下共4个方块推下去。之后将全部方块竖着搭在中央，将中央上方的方块向上推下去，最后将最上面的方块推开即可。





[illegible]

先将最左边的方块上推2格，将左数第1、第2列的方块一个个利用左边的空间推出一条道路（很像玩华容道）。将左边的水晶点亮后，再将最下面的方块左推4格，点亮另一个水晶。



过后前往东南方的内海港。

料理：ホットドッグ

内海港～列岩地带

在那里发生事件后，与船员对话选第一项即可来到列岩地带。前进一段路程后遇到ボッポ并发生BOSS战。

列岩地带物品：フリーズチェック□ハナンーアボトル□シェルボトル□フリーズチェック□レモングミ□セージ□リキュールボトル□ハイングミ□アップルグミ□オレンジグミ□ヒノトボトル□ホタテグミ□ライフボトル□レモングミ□クライマノクスボトル□

モフモフ族の村～毛细水道

离开列岩地带向北即可到达モフモフ族の村。在村内右上方的キュッポ家发生事件，之后ウィル、クロエ再度加入。从村子的西面离开后，一直顺着4时的方向即可走到毛细水道。

料理：ベーグル・サーモン（モフモフ族の村）

毛细水道

在水道前发生事件，ウィル、ノーマ虽暂时离队但很快就会重新加入。解开智力空间后，前进一定距离后自动发生事件并展开BOSS战。战后モーゼス正式加入，第2章结束。

毛细水道物品：アップルグミ□オレンジグミ□ライフボトル□クライマノクスボトル□リキュールボトル□レモングミ□クライマノクスボトル□ハイングミ□3600G□ハナンーアボトル□ラビットシンボル□ミックスグミ□オレンジグミ□フレアボトル□ライフボトル□ナイトキャップ□オレンジグミ□ホタテグミ□ハイングミ□

3章 命运的再会

雪花の遗迹～巨大风穴

从水道北面出来后，朝着4时方向可找到雪花の遗迹，但由于无法进入而只得绕道至9时方向的巨大风穴。

巨大风穴～地底湖のほとり

从巨大风穴一直下行，直至地底湖。在这里的工房处可以进行休整，之后在工房左侧的墓地中发生BOSS战。

巨大风穴物品：オレンジグミ□ヘビーハンズ□スペクタクルズ□ライフボトル□アップルグミ□ポイズンソード□ホーリィサークレット□パナシーアボトル□リキュールボトル□フレアボトル□ルーンボトル□オレンジグミ□パナシーアボトル□レザーマント□ミックスグミ□

雪花の遗迹～归らずの森

乘坐ボッポ3号改潜入雪花遗迹。先穿过隐藏的门走出遗迹，再返回内部。在遗迹中有一处分岔路口应向下走，打开机关后方能继续前进。解开智力空间后，在最深处发生BOSS战。在与ヴァーツラフ进行战斗时会强制战败，之后自动转移至归らずの森。

雪花の遗迹物品：クライマノクスボトル□ベルベーヌ□エリクシール□ライフボトル□フレアボトル□ハードボトル□ミックスグミ□オレンジグミ□ミラクルグミ□クライマノクスボトル□ローズマリー□

归らずの森

不归之森的路线比较复杂，如果事先不知道出口的走法，可能会在里面耽误很久的时间。具体前进路线请参考地图。走出森林后第3章结束。

归らずの森物品：ミックスグミ□リキュールボトル□ライフボトル□オレンジグミ□ハードボトル□アイフリードの旗□ウォーンャベリン□シェルボトル□レザーブーツ□

4章 动乱的大地

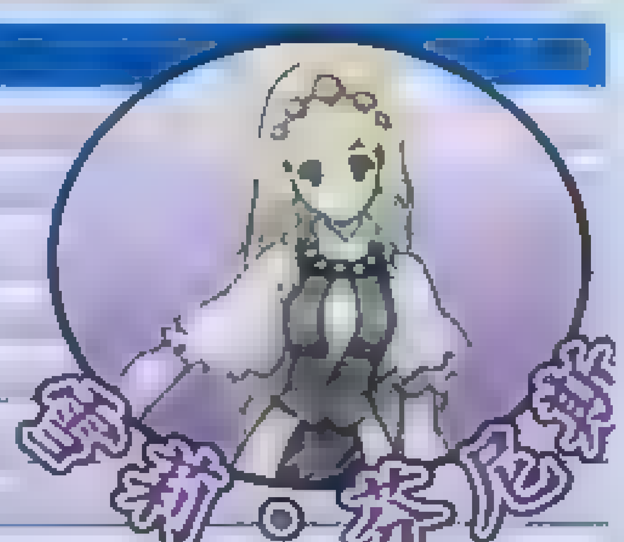
マウリッツの庵～人食い遗迹

走出森林渡过浅滩后到达マウリッツの庵。发生事件后，前往人食い遗迹。在遗迹中获得ささやきの水晶并遇到最后的同伴グリューネ（此时不能加入）后，返回マウリッツの庵。

人食い遗迹物品：ポイズンチェック□レモ□



名称	效果	获得
なぞのねえさん	无	初期
どさくさねえさん	防御力+1	自动
うっかりねえさん	命中+1	自动
うたひめねえさん	幸运+1	自动
ういるすねえさん	攻击力+1	自动
はんわかねえさん	回避+1	自动
しゃっきりねえさん	知性+1	自动
モデル	TP+20	等级40
美人モデル	HP+30	等级60
バスタイム	幸运+4	グリューネ恢复记忆后调查ウィル家澡堂的壶
スーパーモデル	HP+40	等级80
天女	HP+50　TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50、TP+25	达成100连击
のませすぎ	回避+3	一场战斗对同伴使用5次以上ボトル系道具
学习しない	幸运+4	对敌人用敌人强耐性的属性攻击10次以上
无气力症候群	回避+4、幸运+3	操纵グリューネ时不做任何事情
他力本愿	防御力+3	操纵グリューネ时不打败任何敌人
红四点	知性+3、回避+3	女性4人参加战斗并胜利
ウィザード	知性+5	ブレス系4人参加战斗并胜利
一击必杀	攻击力+3、知性+3	操纵グリューネ时用CLIMAX COMBO结束战斗
ブレス系制霸	TP+25、知性+5	学会全部爪术
女王样	TP+25、防御力+5、知性+5	完成斗技场单人战上级



名称	效果	获得
いのる少女	无	初期
うきうき少女	回避+1	自动
呼べない少女	HP+10	自动
やきもち少女	防御力+1	自动
祝福の少女	幸运+1	自动
ひっぱたき少女	攻击力+1	自动
いじめっこ?少女	TP+5	自动
希望の少女	命中+1	自动
看板娘	TP+15　知性+4	作出全部料理，完成面包职人事件
沧我の代行者	HP+30	等级60
海の申し子	HP+40	等级80
气高きメルネス	HP+50　TP+25	等级100
コンボ初级者	攻击力+3	达成10连击
コンボ有段者	HP+40	达成30连击
コンボ达人	TP+25	达成60连击
コンボ免许皆传	HP+50、TP+25	达成100连击
アイテム系	回避+3	一场战斗中シャーリィ1人使用5次以上物品
おすまし	防御力+4	没有移动的情况下结束战斗
たたみかけ	知性+4	对敌人的弱点属性攻击10次以上
けなげな少女	幸运+3	操纵セネル时对シャーリィ下达5次以上的爪术指令
ウィザード	知性+5	ブレス系4人参加战斗并胜利
红四点	知性+3、回避+3	女性4人参加战斗并胜利
红一点	回避+3	シャーリィ、ウィル、モーゼス、ジェイ参加战斗并胜利
一击必杀	攻击力+3　知性+3	操纵シャーリィ时用CLIMAX COMBO结束战斗
ブレス系制霸	TP+25、知性+5	学会全部的爪术
怒りのメルネス	TP+25、防御力+5、知性+5	完成斗技场单人战上级

SKIT 对话节选

诺玛：哇哈哈，受不了了！　克洛伊：你怎么了，诺玛？　诺玛：你快来看看我的资金！　克洛伊：那些是大家重要的资金。可不是诺玛你一个人的啊。

诺玛（无视）：我可真幸福啊，就这样死去也无所谓哦。　克洛伊：完全没有在听我说话……

ンゲミ□スヘクタクルズ□サフラン□クライマノクスボトル□エノクシール□2000G□リキュールボトル□ストーンチェク□タリスマン□

料理：ヒザ

マウリッツの庵～前线基地

在マウリッツの庵中，在与同伴对话结束后，调查床选休息，时间自动跳到晚上。与クロエ一起在右上角的庵の里山连续进行10多场的战斗训练后，发生剧情。之后前往1时方向的前线基地。

前线基地～舰桥前平原

在基地中，要在不被敌人发现的情况下不断前进。一旦被敌人发现，就会发生一场战斗，并且在战斗结束后回到该区域的最初位置。敌人的视线范围并不长，而且可以通过观察敌人的面对方向而进行躲避，所以难度不大。

前线基地物品：ミラクルグミ□パインゲミ□レモングミ□ライフボトル□ホタテグミ□フレアボトル□シルバージャベリン□スヘクタクルズ□リキュールボトル□ハードボトル□ミックスグミ□1012チェク□ダークボトル□パナシーアボトル□シエルボトル□クライマ クスボトル□ハンターピート□シルバ ソード□

料理 チョコロネ

舰桥前平原～舰桥

不用理会周围的敌人和地形，一直向上前进即可。若路上救下了我方的士兵，则能够得到一些回复道具。注意有一些战斗是连续2、3场发生的。此时ジェイ也终于加入了队伍。

舰桥

离开舰桥前平原后，一直向北即可到达舰桥。注意在舰桥右边有一间救护用的临时帐篷，在此我方可以休息回复。在舰桥中，有几处区域需要解除机关才能够继续前进。头一个区域将机关全部转成红色，第二个地方全部转成蓝色，第三个地方全部转成绿色。将BOSS击败后，第4章结束。

舰桥物品：レモングミ□パナシーアボトル□ホーリィボトル□オレンジグミ□ミックスグミ□ライフボトル□ハードボトル□シエルボトル□オレンジグミ□フレアボトル□ディネイボトル□リキュールボトル□ミックスグミ□ライフボトル□パナシ アボトル□オレンジグミ□フレアボトル□シエルボトル□ハードボトル□オレンジグミ□ライフボトル□スヘクタクルズ□ラベンダー□ヒットボトル□ミックスグミ□セージ□ミラクルグミ□クライマックスボトル□

5章 觉醒

灯台の街ウェルテス～水の民の里

分别前往ウィル的家、旅店、医院、喷水公园的大时钟、喷水广场等地方与各个同伴对话。最后再返回ウィル的家集合。最后一起前往8时方向的水の民の里。

料理：メロンパン（道具屋）

水の民の里～隐し砦

与マウリッツ的对话结束后，在休息室中调查床休息至深夜。夜里独自前往北面的花园与シャ リィ见面。第二天在ワルタ的带领下前往12时方向的隐し砦。

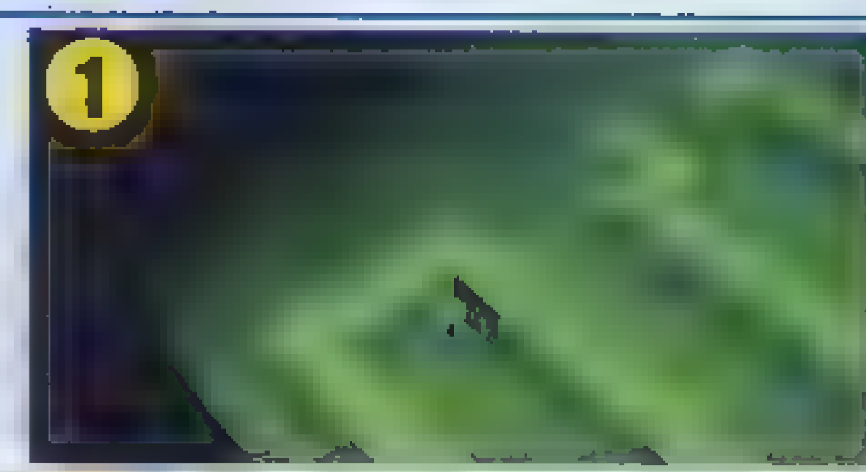
料理：マフィン

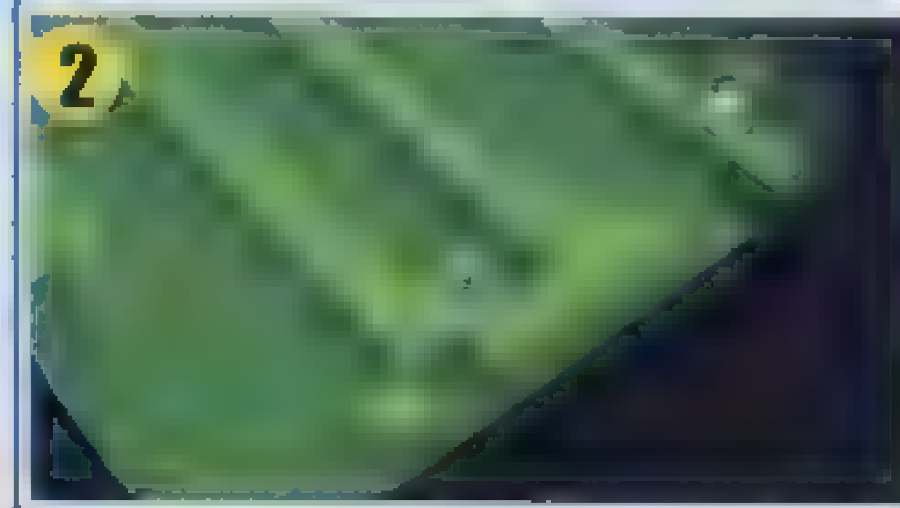
隐し砦

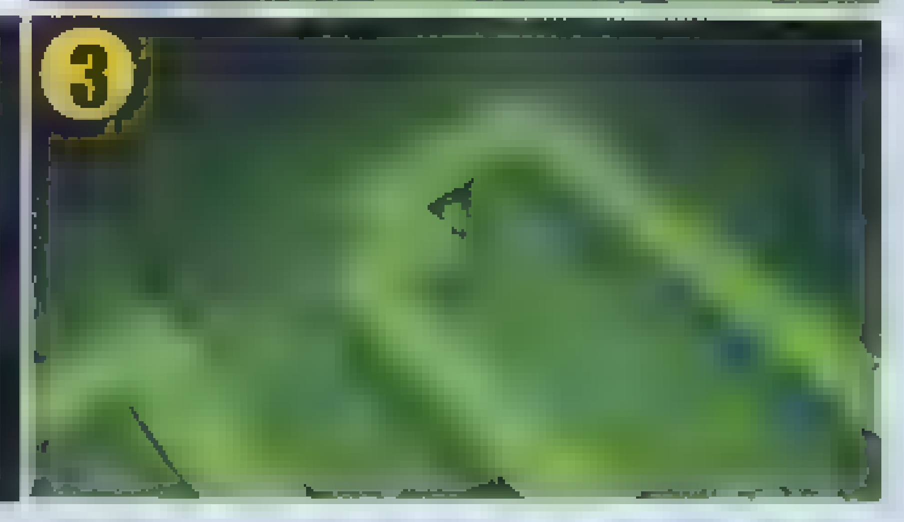
在隐し砦中，有一个区域设置有报警系统，一旦我方被发现牢房门就会强制关闭，此时只能返回该区域最初的地方解除报警系统。这里要注意前往下一个区域的钥匙都藏在牢房中，因此最好能够仔细地调查每一个牢房，同时还能够得到大量的アップルグミ。另外，与BOSS交战的地方有一个被锁住的柜子，这里以后会通过剧情强行打开，大家不用理会。

隐し砦物品：メンタルバングル□ライフボトル□オレンジグミ□アップルグミ□ミックスグミ□アップルグミ□ハニノウチェノク□アップルグミ□ファイアーチェ ク□アップルグミ□クライマックスボトル□アップルグミ□アップルグミ□アップルグミ□

将中央的方块移动至原位向下1格处，再将最下面方块移动至左边断层处搭桥，最后将右上角方块移动至最左边的断层处搭桥即可。







利用中央偏上的方块作垫台，将中央偏左的方块推下。之后将三个方块竖着搭在中央偏右1格处，将下面的方块移动至右上方的凹块中。利用反射点亮水晶后，再搭桥将右上角方块推下来。其后将所有方块搭至最左边方块，将该方块推下开即可。



将中央偏下的方块左移3格，上移1格，分别将上面和右上的两个方块推至图中所示处。点亮右上角水晶后，再将最初的那个方块移动至图中所示处。



研究篇

斗技场奖品一覧



单人战的特殊级对手是面包师咪咪。别看这个22岁的女孩平时傻的不能再傻，但能力强得令人发指。在低等级时若想打败她，可以使用女剑士的当身奥义+冻结效果，反复数十次基本就能够胜利了。

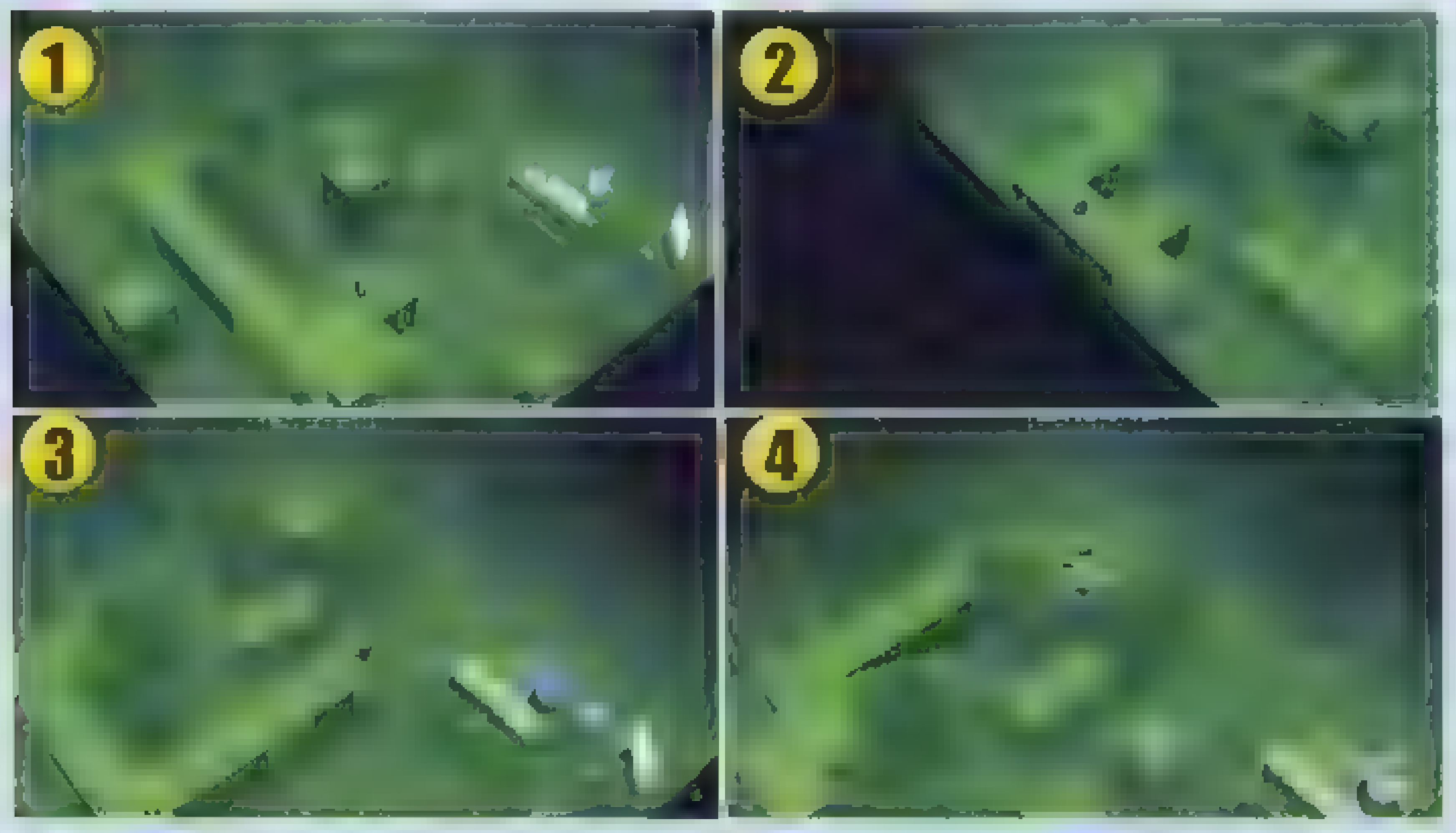
完成团体赛的上级战后，玩家能够获得イクストリーム这个装备。该装备的效果是攻击、命中加倍，防御、回避减半。若主角能够同时装备イクストリーム和ベルシャブーツ（伤害减半），那么会发挥出惊人的战斗力一个普通的拳头能够造成1000HP左右的伤害，而投技减个两三万HP根本不成问题。就连最终BOSS，投技一下也能够造成15000HP以上的伤害！

赛制	等级	费用	奖品(初胜)	奖品(2回以后)	奖金
シングル	初级	500	ライフボトル フレアボトル ディネイボトル	アップルグミ オレンジグミ ミックスグミ	5000
シングル	中级	1000	ライフボトル フレアボトル ディネイボトル ヒットボトル ハードボトル クライマノクスボトル	レモングミ パイングミ ミラクルグミ	10000
シングル	上级	2000	不同角色获得不同称号 マム・ペイン	ミックスグミ ミラクルグミ ホタテグミ ライフボトル リキュ ルボトル シエルボトル	30000
シングル	特别级	免费	ヘブンズクロ	—	500000
パーティ	初级	1000	ライフボトル×2 フレアボトル×2 ディネイボトル×2	アップルグミ×2 オレンジグミ×2 ミックスグミ×2	10000
パーティ	中级	2000	ライフボトル×3 フレアボトル×3 ディネイボトル×3 ヒットボトル×3 ハードボトル×3 クライマックスボトル×3	レモングミ×3 ハイングミ×3 ミラクルグミ×3	20000
パーティ	上级	3000	イクストリーム エリクシール	ミックスグミ×4 ミラクルグミ×4 ホタテグミ×4 ライフボトル×4 リキューレボトル×4 シエルボトル×4	60000
パーティ	特别级	免费	クローナシンボル	—	1000000

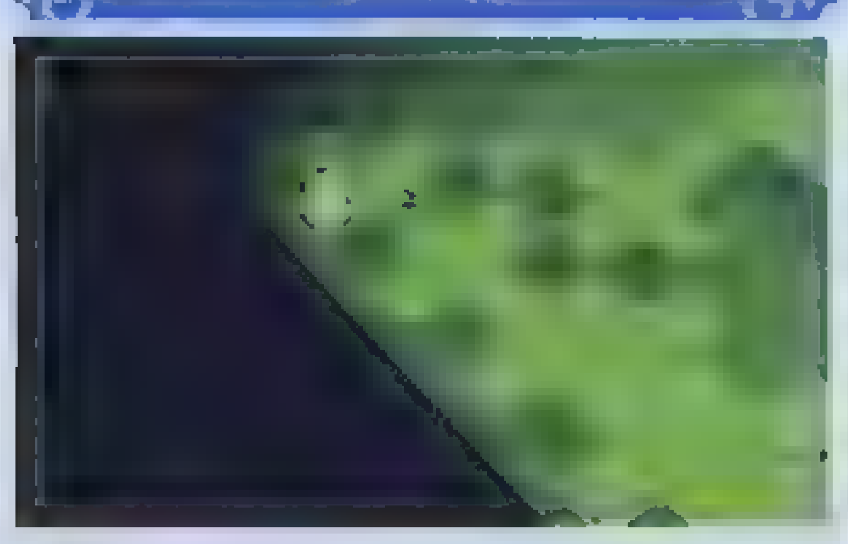


[illegible]

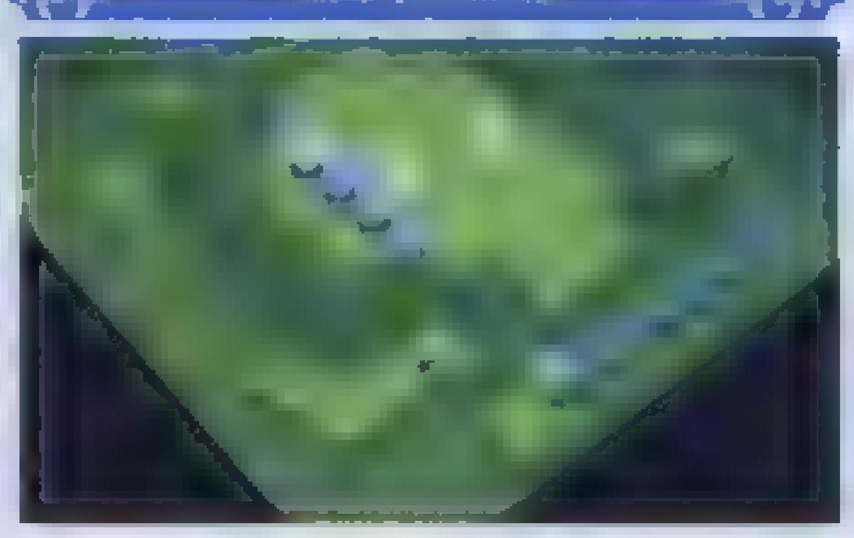
将左下两个方块分别下移1格，将旁边的方块推下。三个方块竖着搭桥，将正右边的方块推下。之后将4个方块搭至最下面的方块前，将最下方方块回拉1格再推下（千万不能向右推下。）将所有方块搭至中央方块处，将中央方块推下。



[illegible]



光[illegible]



望海の祭坛～灯台の街ウェルテス

离开隐し砦后一直向北走即可来到望海の祭坛。在这里发生的第二场与ワルタ的BOSS战会强制战败。之后全员自动回到灯台の街ウェルテス。

望海の祭坛物品：オレンジグミ□ライフボトル□1013チェック□シルクローブ□ルーンベレット□ミックスグミ□ハイングミ□リキュールボトル□

灯台の街ウェルテス～静の大地

走出旅店后自动发生事件，此时前往镇上最北面的灯台内部，便会来到静の大地。第5章结束。

6章 在被抛弃的大地上

静の大地～火のモニュメント

事件结束后，离开海滩前往最南面的火のモニュメント。注意在迷宫中的最后一个区域中（记录点过后的一个区域），要将全部的6个机关启动后，才能够到达终点。

火のモニュメント物品：ルーンボトル□スヘクタクルズ□ドラゴントゥース□ライフボトル□オレンジグミ□アップルグミ□ヒヨチェック□ライフボトル□

海岸～冰のモニュメント

返回海岸休息一夜后，前往东北方的冰のモニュメント。冰のモニュメント有许多突起的冰柱，撞上后HP就会减少。注意这一次只将左侧的3个机关启动即可。

冰のモニュメント物品：リキュールボトル□ルーンボトル□ミックスグミ□ハナンーアボトル□ミスリルスピア□ミスリルハンマー□シェルボトル□ライフボトル□

海岸～雷のモニュメント

返回海岸休息一夜后，前往东南方的雷のモニュメント。一开始会遇到雷雨云一样的转移点，反复转移便能顺利前进。这次将除了第二行两个机关以外的全部机关启动。

雷のモニュメント物品：ヒートボトル□フレアボトル□アップルグミ□オレンジグミ□ヒートホーミング□ミックスグミ□ルーンボトル□レモングミ□

海岸～地のモニュメント

返回海岸休息一夜后，前往西方的地のモニュメント。在一开始的区域不会遇到敌人，但有许多会移动的方阵，一碰到这些方阵我方就会返回到起点处重新来过。这一次只要将第一行的右边、第二行的左边以及第三行的右边这三处机关启动即可。

地のモニュメント物品：ライフボトル□ルーンボトル□555G□765G□1000G□777G□1500G□888G□

海岸～ジオグリフエリア

返回海岸后，再前往最东面的海岸ジオグリフエリア。将得到的4块石板，从左到右按照第3、2、1、4的顺序分别将石板放入石头中。

海岸～升降装置

返回海岸休息之后，回到灯台内部的升降装置处。此时自动发生事件，第6章结束。

7章 绽放光辉之[illegible]

蜃气楼の宫殿～灯台の街ウェルテス

第二个区域有不少转移点，走最左下方的那个可以走出这一带。而在迷宫后期玩家又会遇到另一个转移地带，这里只需一直走最左边的转移点即可走到出口。但注意若图快直接走出去的话，一些宝箱就无法获得了。BOSS战和剧情发生后，自动返回灯台の街ウェルテス。

蜃气楼の宫殿物品：ホーリィクローク□ストーンチェック□ヘルベース□クライマックスボトル□ドリュ□フレアボトル□パインゲミ□ライフボトル□レモングミ□リキュールボトル□忍刀·晓天□エレンギハト□ミックスグミ□ルーンボトル□ディバイドボトル□ヒートボトル□ルーンメイル□フレアボトル□ホーリィローブ□クライマックスボトル□バイメタル□忍刀·血樱□ホーリィボトル□ハニークチェック□アップルグミ□ライフボトル□マジックミスト

面包料理一览

名称	效果	入手地点或方法
トースト	HP15%回复	阶段龙
ジャムトースト	HP20%回复	トースト系食物作成5次
ガーリックトースト	HP25%回复	トースト系食物作成25次
フレンチトースト	HP25%回复、解毒	トースト系食物作成50次
ハムサンド	TP15%回复	雾の山脉
ツナサンド	TP20%回复	ハムサンド系食物作成10次
イチゴサンド	TP25%回复、毒の回复	ハムサンド系食物作成25次
カツサンド	TP25%回复、石化の回复	ハムサンド系食物作成40次
ミックスサンド	TP35%回复	ハムサンド系食物作成60次
ハンバーガー	HP20%回复	原モフモフ族の村
チーズバーガ	HP25%回复	ハンバーガー系食物作成10次
フィッシュバーガー	HP30%回复	ハンバーガー系食物作成25次
ホタテバーガー	HP40%回复	ハンバーガー系食物作成40次
ヘルシーバーガ	复活且HP回复50%	ハンバーガー系食物作成60次
ベーグル・サーモン	HP15%回复、TP15%回复	モフモフ族の村の栈桥
ベーグル・ビーフ	HP20%回复、TP20%回复	ベーグル系食物作成10次
ベーグル・チキン	HP20%回复、TP20%回复 解除石化	ベーグル系食物作成25次
ホットドッグ	HP15%回复、TP15%回复	ウェルテス的武器·防具屋(2章)
スパイシードッグ	HP20%回复、TP20%回复	ホットドッグ系食物作成10次
チーズドッグ	HP30%回复、TP25%回复	ホットドッグ系食物作成25次
ヤキソバパン	HP40%回复、TP40%回复	ホットドッグ系食物作成40次
バターロール	HP40%回复	モフモフ族の村キュッポ家2楼的宝箱
あんぱん	TP50%回复	巨大风穴的地底湖(3章)
クリームパン	TP60%回复	マウリッツの庵(4章)

名称	效果	入手地点或方法
チョココロネ	TP70%回复	前线基地(4章)
メロンパン	HP60%回复、TP25%回复	ウェルテス的道具·合成屋
チョコチップメロンパン	HP60%回复、TP50%回复	メロンパン食物作成10次
クロワッサン	HP70%回复、TP70%回复	ウェルテス的宿屋(角色篇)
ピザ	HP60%回复	人食い遗迹
シーフードピザ	HP70%回复、解毒	ピザ系食物作成10次
トロピカルピザ	HP80%回复、解石化	ピザ系食物作成25次
スパイシーピザ	HP80%回复、全状态异常回复	ピザ系食物作成40次
マフィン	复活且HP回复60%	水の民の里(5章)
チョコチップマフィン	复活且HP回复65%、TP回复25%	マフィン食物作成10次
ロングドーナツ	全状态异常回复	地のモニュメント
ブリンパン	HP全回复、TP全回复	合成屋
アップルパイ	HP60%回复、TP50%回复	ウェルテス的パン·食材屋(7章)
バナナパイ	HP65%回复、TP55%回复	アップルパイ系食物作成10次
マーボーパイ	HP75%回复、TP65%回复	アップルパイ系食物作成25次
バームクーヘン	复活	列岩地带(摩西篇)
クレープ	HP60%回复、TP50%回复	ウェルテス宿屋地下酒吧
ストロベリークレープ	HP65%回复、TP50%回复、解毒	クレープ系食物作成10次
メロンクレープ	HP65%回复、TP60%回复	クレープ系食物作成25次
パインクレープ	HP65%回复、TP60%回复、解石化	クレープ系食物作成40次
ホタテクレープ	HP70%回复、TP65%回复	クレープ系食物作成60次
カレーパン	HP85%回复、TP50%回复	斗技场接待处(诺玛篇)
マーボーパン	HP80%回复、TP65%回复	雾の山脉最深处(利用探索发现)
マーボーカレーパン	HP80%回复、TP80%回复	マーボーパン作成10次
土锅パン	HP90%回复、TP90%回复 全状态异常回复	火のモニュメント(角色篇)
床锅パン	HP全回复、TP全回复、复活 全状态异常回复	肉锅パン以外的料理全部学会后与主角家旁的民家中的女性对话

SKIT对话节选

摩西：小杰。　杰伊：什么事？表情这么认真。　摩西：女孩子中，你最喜欢的是谁？　杰伊：你、你在说什么啊！　摩西：看到小姑娘的话你最好还是放弃吧，会被塞小子给杀了的、杰伊，我对谁都没什么特别的意思啊。　摩西：你还是个男人吗……那么，塞小子和小姑娘之间是否到什么地步了？　塞尔：咳……你、你说什么？　摩西：唉，还是老样子啊　威尔：说起来摩西你最喜欢的是？　摩西：我吗？我喜欢格瑞妮大姐啊，那才是男人的浪漫！　塞尔，你这家伙……完全是靠本能生活的啊……

□アクアマント□エリクシール□セボリー□シールチェック□オールディバイド□

灯台の街ウェルテス

为了迎接即将到来的决战，众人决定好好聚会一次。夜里独自一人时来到喷水广场，选"ここでみんなを待つ"后发生事件。第二天前往灯台内部，便可以前往光迹翼了。

料理：アップルパイ(面包屋)

光迹翼

游戏中最长，同时也是本篇中最后的迷宫。虽然没有什么特别难解的机关，但路程却非常地长。在进入前多带点物品和面包吧。本篇中的最终BOSSネルフェス的招式比较怪异，特别是躺在地上，然后突然用四肢攻击的招具有昏迷效果，最好事先能够装备防御昏迷的道具，此外它的弱属性是"光"，有这样的属性武器也可以立刻装备。

光迹翼物品：ロンギヌス□ミラクルグミ□エリクシール□クライマックスボトル□フレアボトル□フィートシンボル□ミスティシンボル□エクスカリバー□アタックシンボル□ミラクルグミ□FOE!チェック□エリクシール□パイングミ□ディネイボトル□ハードボトル□レモングミ□ミラクルグミ□ライフボトル□

角色冒险篇 序奏

崖下～灯台の街ウェルテス

在崖下连续两场战斗后，返回灯台の街ウェルテス。在镇内右上角的ミュゼット的家前与ウィル对话后，前往内海港迎接クロエ。

料理：クレープ(地下酒吧的钢琴旁)

内海港～灯台の街ウェルテス

在内海港クロエ加入后发生事件，两场战斗结束后返回灯台の街ウェルテス。前往ウィル的家与ウィル对话后，走出家门便会发生事件。在墓地与ノーマ对话后，再前往旅店地下2F的斗技场与モーゼス进行单挑。同伴们重新加入后回到ウィル家，即可获得能够调查隐藏物品或怪物的 サラ スキャナ。

注：此时斗技场和合成屋正式开放。完成斗技场中的战斗后会得到一些稀有的装备。

阶段泷～海岸

从灯台の街ウェルテス最西面的出口离开，可沿着阶段泷到达辉きの泉。路上能够自动获得船首の键，有了它以后就能够前往船首的小屋进行趣味问答了。(阶段泷有隐藏怪物)

阶段泷物品：ダイコン□黒のオレス□プリン□パイナップル□ダイコン□エリクシール(隐藏物品)□

威尔篇 约定的花

灯台の街ウェルテス～巨大风穴

前往ミュゼット的家后发生事件，从ウィル家出来后，前往巨大风穴。巨大风穴中有两个隐藏怪物，分别位于地底湖升降机的区域的最右下角以及グランゲート墓地尽头。

巨大风穴物品：アップルグミ□チャームボトル□ダークボトル□ブルータリスマン□クライマックスボトル□4000G□オレンジグミ□ヒットボトル□ライフボトル□ディネイボトル□パナシーアボトル□フレアボトル□リキュールボトル□ハードボトル□アイフリードの旗□黒のオレス□

灯台の街ウェルテス～雷のモニュメント

返回灯台の街后在入口处发生事件，之后前往喷水广场，最后从灯台内部到达静の大地。雷のモニュメント的地形与以前一样，但机关已经解决，可以轻松前进。BOSS战结束后返回灯台の街。

雷のモニュメント物品：パイナップル□ホタテ□ミックスグミ□フォースリング□シーブズマント□サンダーマント□レモングミ□パイングミ□

灯台の街ウェルテス～毛细水道

前往ウィル家后再前往2F找ウィル发生事件。同伴重新加入后前往毛细水道。毛细

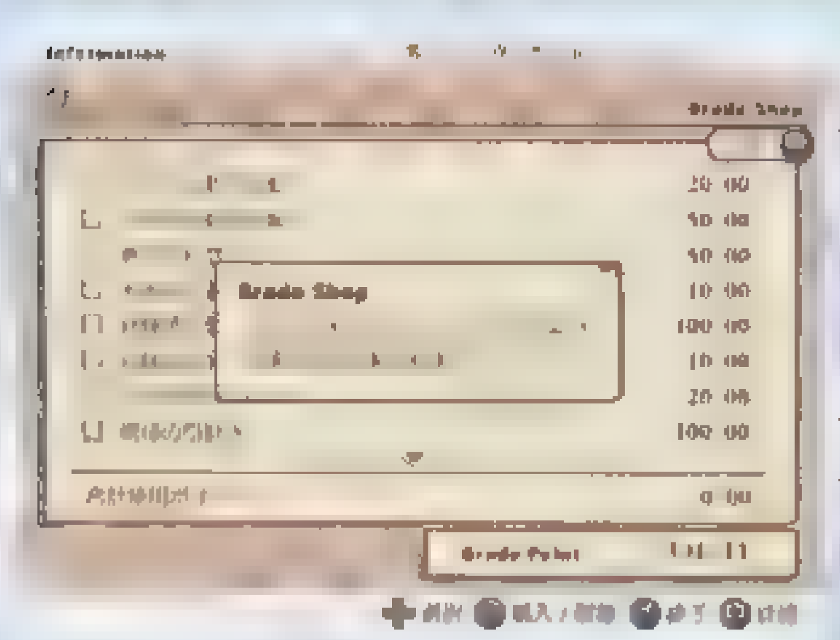
问答一览

趣味问答的问题虽然多且是随机出现的，但答案都固定不变，希望以下的这些问题能够给不懂日文的玩家排忧解难。

船首小屋

Q：ウィル・レイナードの本业は、保安官ではなく何?
A：博物学者
Q：トリプルカイツの中で、最后に加わったのは誰?
A：スティングル
Q：ジェイの服に星はいくつある?
A：8つ
Q：モーゼスの武器は何?
A：枪
Q：カッシェルは、トゲの付いた防具を体のどこにつけている?
A：左ひざ
Q：トリプルカイツのうち、変幻自在な战いで名高い[幽幻]の通り名を持つ者は?
A：カッシェル
Q：トリプルカイツ、炎のブレスが得意なメラニィの通り名は?
A：闪红
Q：ハリエットの苗字は何?
A：キャンベル
Q：ジェイの通り名は何?
A：不可视のジェイ
Q：ステラの诚名は何?
A：テルメス
Q：クロエの称号でないのはどれ?
A：红一点
Q：ノーマが探し求めている传说のアイテムの名前は何?
A：エバーライト
Q：セネルの使える技はどれ?
A：魔神拳
Q：28代目ワンダーパン职人の名前はどれ?
A：ミミー・ブレッド
Q：ウィルは遗迹に来て、何年になる?
A：10年
Q：キュッポの帯は何色?
A：免许皆传[黑带]
Q：古刻语で「祝福」の意味を持つ、フェニモールの诚名は?
A：ゼルヘス
Q：スティングルが使えない技はどれ?
A：空裂斩
Q：セネルが遗迹船に来る前にしていた职业は何?
A：マリントルーパー
Q：煌发人は自分たちの事をどう呼んでいる?
A：水の民
Q：この中でレンチを背负っているモフモフ族は?
A：ポッポ
Q：次のうち、ブレスが使えないのは誰?
A：ヴァ ツラフ
Q：次のうち、ヴァーツラフ兵に存在しないものは?
A：枪の使い手
Q：メラニィの特技[百花缭乱]、どんな技?
A：モンスターを突击させる
Q：ノーマが胸につけている玉の色は?
A：赤色
Q：フェニモールの村が袭われたとき、たまたま外に出ていたのは誰?
A：フェニモールの妹
Q：ハリエットは花饰りを头のどこにつけている?
A：左
Q：モーゼスの弟分、チャバの发は何色?
A：绿色
Q：グリューネのアクセサリーで、ネックレスと同じ色なのは何?
A：イヤリング
Q：ノーマが使う爪术は何系?
A：ブレス系

GRADE SHOP



在游戏通关之后，系统会提示玩家存档。在读取这个记录重新开始2周目游戏时，会自动进入GRADE SHOP的界面。在这里，玩家能够购买许多对2周目游戏时有用的内容，比如经验值两倍等等。值得一提的地方有两点：一点是本作中的同伴SKIT对话以及同伴的称号都是默认继承的，不需要大家再去购买；第二点就是购买菜单中的最后两项——选一，在购买后，每个角色在战斗时的服装都会发生变化，比如主角身穿熊猫装等等。但要注意的是，一旦购买了换装，那么直到游戏通关为止，玩家们都不能够在战斗中更换其他服装了。

名称	GRADE	效果
アイテム数20个	20	物品最大持有数20个
アイテム数30个	50	物品最大持有数30个
最大HP增加	50	游戏开始时全角色最大HP+200
最大HP减少	10	游戏开始时全角色最大HP−100
经验值2倍	100	取得经验值为原来的2倍
经验值半分	10	取得经验值为原来的一半
コンボ命	20	将连击数转换为经验值，普通经验值不能获得
术技の引继ぎ	100	术技、使用回数以及スカルプチャ继承
料理レシピの引继ぎ	5	料理菜谱继承(作成回数不会继承)
取得GRADE2倍	30	取得GRADE值为2倍(减少GRADE也是2倍)
ガルド引继ぎ	50	资金继承
战斗情报の引继ぎ	5	遇敌数、最大连击数继承
プレイ时间の引继ぎ	5	游戏时间继承
コレクター图鉴の引继ぎ	5	コレクター图鉴继承
コスチューム・正装	50	战斗中的服装为普通正装
コスチューム・着ぐるみ	50	战斗中的服装改为恶搞装

趣味问答



地点 位置

3DM-SM

Q:モーゼスは眼帯をどこにつけている?
A:左目
Q:ウィルの腕輪はどちらが大きい?
A:右手
Q:この中の防具でジェイが装备できないものはどれ?
A:バトルローブ
Q:ノーマとグリューネが组んだコンビ名はどれ?
A:へらへら同盟
Q:トリプルカイツの刚剑の使い手、スティングルの2つ名はどれ?
A:烈斩
Q:ヴァーツラフはどの国の第3王子?
A:クルザンド王统国
Q:シャーリィの诚名は何?
A:フェンネス
Q:グリューネの武器は何?
A:壶
Q:クロエの祖国はどこ?
A:圣ガドリア王国

左舷小屋

Q:次のうち、齿が生えていないモンスターはどれ?
A:ゴクラクヘッド
Q:次のうち、いつぼがあるモンスターはどれ?
A:フィンクス
Q:次のうち、いつぼのないモンスターはどれ?
A:マンドレイク
Q:次のうち、卵のカラをしょっているモンスターはどれ?
A:リトルベア
Q:次のうち、帽子をかぶっているモンスターはどれ?
A:ボーチドエッグ
Q:次のうち、羽根の生えているモンスターはどれ?
A:ピヨピヨ
Q:次のうち、服を着ているモンスターはどれ?
A:ジェントルメン
Q:グランダートの头の突起はいくつ?
A:名前の文字数と同じ[6]
Q:次のうち、ウィルの家にないものはどれ?
A:拷问部屋
Q:大きな魔物の骨が饰ってある家は谁の家?
A:ウィルの家
Q:灯台の街の道具屋の名前は何?
A:ゲットレディ
Q:灯台の街の武器屋の名前は何?
A:チャンピョン
Q:モフモフ族の村にある、食材屋の名前は何?
A:ホタテキッチン
Q:ゲットレディと同じ建物で商売をしているのは?
A:クラフト亭
Q:宿屋の客室の扉に付けられた窗の形は?
A:丸
Q:宿屋の客室前廊下、置かれた观叶植物は何本?
A:4本
Q:病院の诊疗室に吊るされた、シャンデリアのランプの数はいくつ?
A:4个
Q:うかつに入れば遭难必至と、トレジャーハンターの间で有名な场所は?
A:归らずの森
Q:灯台の街からみて、水の民の里の方向は?
A:8时の方向
Q:灯台の街からみて、雾の山脉の方向は?
A:2时の方向
Q:灯台の街で阶段泷を见张っているのは谁?
A:カフー
Q:雪花の遗迹からみて、巨大风穴の方向は?
A:9时の方向
Q:毛细水道区域からみて、雪花遗迹の

水道的隐藏房间中央有隐藏怪物，不要错过。打败暗黑ウィル后就会自动返回灯台の街。

毛细水道物品：エリクシール□2000G□オレンジグミ□オールディバイド□クライマックスボトル□エルブンマント□エンジェルティア□リキュールボトル□クライマックスボトル□オールディバイド□ホーリィリング□ヒットボトル□ミックスグミ□リキュールボトル□ディネイボトル□紫のオレス□ロウセキ□ラベンダー□フレアボトル□ミックスグミ□トースト□3000G□

灯台の街ウェルテス

在セネル的家发生情节，之后分别在镇子的入口、墓地前以及喷水广场均会发生事件。威尔篇结束。

诺玛篇 梦的去向

灯台の街ウェルテス～人食い遗迹

全员在镇子入口集合后，前往人食い遗迹。在遗迹中有6个石像(即第一次来发生BOSS战的地方)房间的中央有隐藏怪物，此外在最深处的房间原本放置水晶处的附近有隐藏物品。

人食い遗迹物品：フレアボトル□オールディバイド□クライマックスボトル□ライフボトル□シェルボトル□ラブラブストロー□ルアー□紫のオレス□リバースドール□赤のオレス□ターコイズ(隐藏物品)□

灯台の街ウェルテス～氷のモニュメント

前往ウィル家后，再从灯台内部前往静の大地东北部的氷のモニュメント。在最深处打败BOSS后，ノーマ因中毒而暂时不能参加战斗。

氷のモニュメント物品：アイフリードの旗□フリーズマント□レモングミ□フレアボトル□リキュールボトル□ミラクルグミ□はっぴ□青のオレス□

灯台の街ウェルテス～水晶の森

前往医院发生事件后再去旅店。第二天在墓地找到ノーマ后，前往水晶の森。水晶の森的入口区域左边的蜘蛛网附近有隐藏怪物，不要错过。在最深处打败BOSS后，自动返回灯台の街ウェルテス。诺玛篇结束。

水晶の森物品：レッドサフラン□テクニカルリング□フレアボトル□青のオレス□スピードリスト□ホーリィボトル□ライフボトル□青のオレス(隐藏物品)

间奏

灯台の街ウェルテス～水の民の里

在ウィル家发生事件后再去旅店找ノーマ，之后返回ウィル家。最后集体前往水の民の里。在水の民の里结束BOSS战后，返回灯台の街的ウィル家，"间奏"结束。注意原シャーリィ的房间有隐藏物品レジュームリング。而合成物品"独角兽的角"则只有在这里的行商人处才能够买到，多买几个吧。

克洛伊篇 希望回去的地方

灯台の街ウェルテス～隐し砦

由于エルザ的失踪，大家不得已前往隐し砦寻找父女二人。注意在隐し砦中有隐藏怪物。

隐し砦物品：水のオレス□メンタルリング□ペルペーヌ□パイングミ□レモングミ□ミックスグミ□レッドセボリー□ルアー(隐藏物品)□紫のオレス□

灯台の街ウェルテス～地のモニュメント

在ウィル家发生事件后前往墓地。最后前往静の大地西面的地のモニュメント。在地のモニュメント的上数第3格，左数第2格的地方有隐藏怪物。

地のモニュメント物品：リキュールボトル□パナシーアボトル□反物□アイフリードの旗□レッドセージ、ジアースマント□伽罗□青のオレス□

灯台の街ウェルテス～归らずの森

返回灯台の街后在医院发生事件，之后在墓地与クロエ决斗，决斗时若HP不足的话，使用回复道具即可轻松获胜。クロエ离队，其他同伴全部集合后前往归らずの

稀有怪物

所谓的レアモンスタ—就是指稀有的怪物。这些怪物都是只能在"角色冒险篇"中，通过L2键的探索功能才能找到的。将这些怪物打败后，往往能够获得一些很稀有的物品。这些怪物与隐藏的物品一样，通常位于穿过混沌区域之后，空无一物的角落或者是一些很有特点的房间的正中央。有了这个最大的特征，相信大家很容易就能够找出所有的稀有怪物。



怪物名	掉落物品	地点
ワンダーパントカゲ	パット	阶段泷的花草空地处
つみきガメ	クライマックスボトル	巨大风穴最下层升降机右边
セイレーン	レモングミ	地底湖のほとり原BOSS处
レア・エッグベア	ベアの头	毛细水道隐藏房间中央
メロメロヘッド	レイ	人食い遗迹6个石像的房间中央
メロメロ		
ワンワン	—	隐し砦混沌区域前方
ボム・エレメント	ハリセン	山贼のアジト的地下
なめこ	きのこ	秘密の地下道(前半)混沌区域前方
まいたけ		
ゲルウレスはさみ	ブチウレスソード	蜃气楼の宫殿混沌区域前方
バキュラ		
あおおに	ライフボトル	蜃气楼の宫殿混沌区域前方
ひものシャーク		望海の祭坛混沌区域前方
パーティパンダくん	—	光迹翼混沌区域前方
スイカ・エレメント		
スイカワリザード	—	列岩地带混沌区域前方
ブーブー	—	モフモフ族の村の迹地空地瓦砾前
コタツ		水晶の森
クオックス	—	地のモニュメント中第一个房间的北3格、西2格处
えびてんあんこう	—	雾の山脉中腹的记录点右边岩石向右
アトラスカブトホッパー	ミディブラウス	归らずの森混沌区域前方
しろいねこまた	ライフボトル	雪花の遗迹第一个十字口向下的尽头

隐藏物品

与隐藏怪物一样，只有通过L2键的探索功能才能找到的。它们的所在地的特征，基本与隐藏怪物的特征一样。并且有不少隐藏物品都是非常好用的装备。

名字	地点
エリクシール	阶段泷记录点上方的树下
ターコイズ	人食い遗迹最深部原来放水晶的房间
青のオレス	水晶の森混沌区域前方
ルアー	隐し砦混沌区域前方
マーボーパンのレシピ	雾の山脉最深处
レッドローズマリー	列岩地带混沌区域前方
ゴールデンヘルム	山贼のアジト混沌区域前方
ミラクルチャーム	秘密の地下道混沌区域前方
アイフリードの旗	蜃气楼の宫殿混沌区域前方
レジュームリング	水の民の里シャーリィ的房间
エルヴンブーツ	归らずの森原山贼们居住地的像陨石环形山一样的地方
[illegible]	静の大地ジオメトリ[illegible]前
ブルーセフィラ	秘密の地下道(前半)瓦砾前有3个宝箱处的相对的空地

SKIT对话节选

诺玛:男孩子中大家最喜欢谁?　克洛伊:咳、咳……你怎么突然这么问!　诺玛:克，你动摇的太明显了。　格瑞妮:嗯……应该是小塞尔吧?　克、雪(紧张):什么!　格瑞妮:还有小威尔、小摩西、小杰伊，啊，对了，差点把小基特(狼)给忘记了。　诺玛:格里姐的爱情真是伟大啊　克、雪(松了口气)呼…

森。归らずの森的前进路线与以前一样，大家依然可以参照地图前进。注意森林里有隐藏怪物和隐藏物品。完成归らずの森的事件后，回到灯台の街的医院。克洛伊篇结束。

归らずの森物品：黄のオレス□黄のオレス□伽罗□紫のオレス□水のオレス□伽罗□ルアー□水のオレス□エルヴンブーハ(隐藏物品)□

摩西篇 决意的咆哮

灯台の街ウェルテス～雾の山脉

剧情过后，前往雾の山脉。注意在第一个记录点处的岩石左边有隐藏怪物，而最深处有隐藏的菜谱。

雾の山脉物品：チャームボトル□リフレクトリング□伽罗□プリン□ルアー□黄のオレス□黑のオレス□

灯台の街ウェルテス～列岩地带

在ウィル家前发生事件，之后转移至内海の对岸，前往列岩地带。注意这里有隐藏怪物。

列岩地带物品：水のオレス□レッドヘルベース□伽罗□レッドローズマリー(隐藏物品)□クライマックスボトル□ホタテグミ□ミラクルチャーム□水のオレス□オールディバイド□メンタルシンボル□レッドラベンダー□ホタテグミ□レッドサフラン□

灯台の街ウェルテス～山贼のアジト

在2F与モーゼス对话后，在时钟广场的野营地发生事件。全体同伴在ウィル家集合后前往山贼のアジト。注意在山贼のアジト的地下有隐藏的怪物。完成这里的战斗后，摩西篇结束。

山贼のアジト物品：レッドセボリー□ゴールデンヘルム(隐藏物品)□紫のオレス□ダイコン□ペルシャブーツ□

杰伊篇 守护之物、被守护之物

灯台の街ウェルテス～モフモフ族の村の迹地

在ミュゼット家发生时间后，通过秘密の地下道来到モフモフ族の村の迹地。在秘密の地下道、モフモフ族の村の迹地中均有隐藏的怪物。

秘密の地下道(前半)物品：ハードボトル□シェルボトル□レモングミ□パイングミ□伽罗□ミックスグミ□水のオレス□ホタテグミ□パイナップル□ブルーセフィラ(隐藏物品)□

秘密の地下道(后半)～山间の栈道

在モフモフ族の村の迹地发生事件后，ジェイ暂时离队。继续一路前行，在地下道的出口前可找到ジェイ。山间の栈道虽然没有任何剧情且没有出口，但还是有几个宝箱可以开的。

秘密の地下道(后半)、栈道物品：ダイコン□レッドラベンダー□ミラクルチャーム(隐藏物品)□ライフボトル□パナシーアボトル□レモングミ□パイングミ□フレアボトル□ルーンマント□ディオイネボトル□ベーグル□パイングミ□ミックスグミ□フレアボトル□ハードボトル□ヒットボトル□反物□ルアー□水のオレス□伽罗□

モフモフ族の村～灯台の街ウェルテス

离开地下道后来到モフモフ族の村，在ポッポ家里发生对话后，来到村子中央附近自动发生事件。之后返回灯台の街ウェルテス，在ウィル家发生事件。

雪花の遗迹～モフモフ族の村

离开灯台の街后前往雪花の遗迹。注意在第一个十字路口处向下可找到隐藏怪物。在最深处ジェイ离队、シャーリィ被抓。打败BOSS后前往モフモフ族の村收集情报。

雪花の遗迹物品：クライマックスボトル□ミスティシンボル□ホーリィシンボル□パナシーアボトル□レモングミ□パイングミ□水のオレス□青のオレス□クライマックスボトル□オールディバイド□プリン□

モフモフ族の村～蜃气楼の宫殿

在ポッポ家里发生事件后，回到村子

方向は?
A:4时の方向
Q:マウリッツの庵から见て、前线基地の方向は?
A:1时の方向
Q:エレンギの周りの小さいキノコは全部でいくつ?
A:4つ
Q:ウィルの家の2阶に上がる、阶段の素材は何?
A:木
Q:ウィルの家、2阶の廊下の奥にテーブルが置かれてるが、イスはいくつある?
A:4脚
Q:ステラのお墓はどこにある?
A:灯台の街の墓地
Q:灯台の街の灯台近くにある看板、何が书いてある?
A:街の地图
Q:ウィルの家の向かい側に住んでいるのは谁?
A:コシザ
Q:次のうち、墓地近くの公园に置いてある游具は?
A:ブランコ
Q:[托宣の仪式]はどこでやった?
A:望海の祭坛
Q:前线基地にいた行商人の名前は何?
A:がんばる行商人
Q:水の民の里にいる行商人の名前は何?
A:はにかむ行商人
Q:归らずの森にいる行商人の名前は何?
A:さまよう行商人
Q:水晶の森に生息するクモの名前は何?
A:クリスタラチュラ
Q:次のうち、ミュゼットの家に置いてあるものは?
A:肖像画
Q:[姿は见えど近づけず]と言われる场所は?
A:蜃气楼の宫殿
Q:人食い遗迹が他の遗迹と违うところは?
A:入り口が开きっぱなし
Q:病院の物干し竿に干してあるタオルは何枚?
A:4枚

右舷小屋

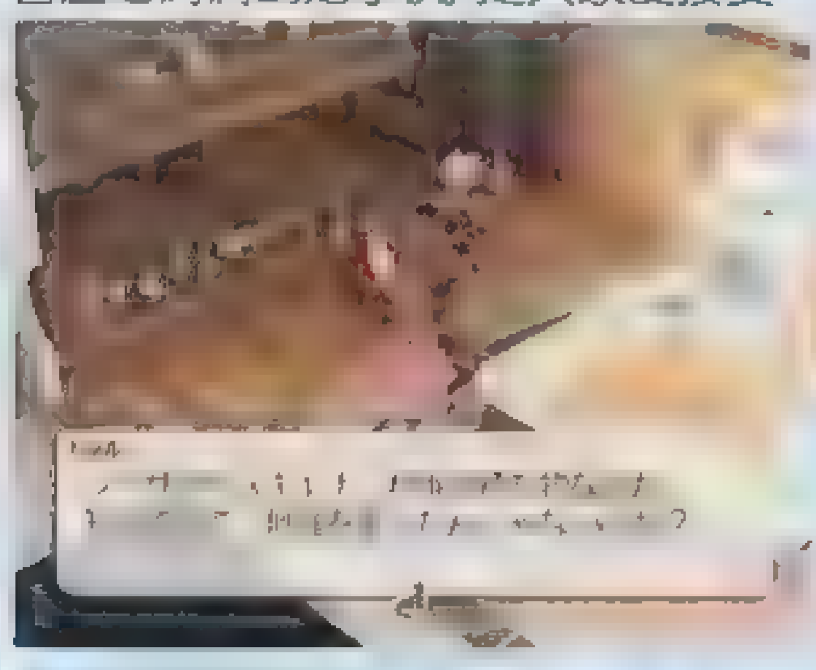
Q:ワールドマップをくれたのは谁?
A:ミュゼット
Q:人食い遗迹で手に入れたアイテムは何?
A:ささやきの水晶
Q:[雪花の遗迹]に入る方法の情报料として、ジェイが要求したものは?
A:命
Q:セネルが遗迹船にたどり着いてはじめて出会った人物は?
A:ウィル·レイナード
Q:次のうち、隐し砦で见つからなかったものは?
A:ヴァーツラフの残党
Q:街の定を破ったのは谁?
A:セネル
Q:セネルがジェイにはじめて出会ったのはどこ?
A:喷水广场
Q:キュッポ达はディノワームの事を何と呼んでいた?
A:长长恶魔
Q:セネルがシャーリィ诱拐の任务についたのは何岁の时?
A:12岁
Q:地底湖で行われた、セネル对モーゼスの泳ぎ胜负の结果は?
A:18胜0败でセネルの胜ち
Q:[雄々しきもの]の角で改造した、[ポッポ3世号]の改名は?
A:ポッポ3世号改
Q:セネルがはじめて出会ったモフモフ族は谁?
A:ヒッホ
Q:シャーリィの初めての友达は谁?
A:フェニモール
Q:ヨウ!ヨウ!そこ行くあんちゃん!街の定を知ってるかい?次の中で定破り

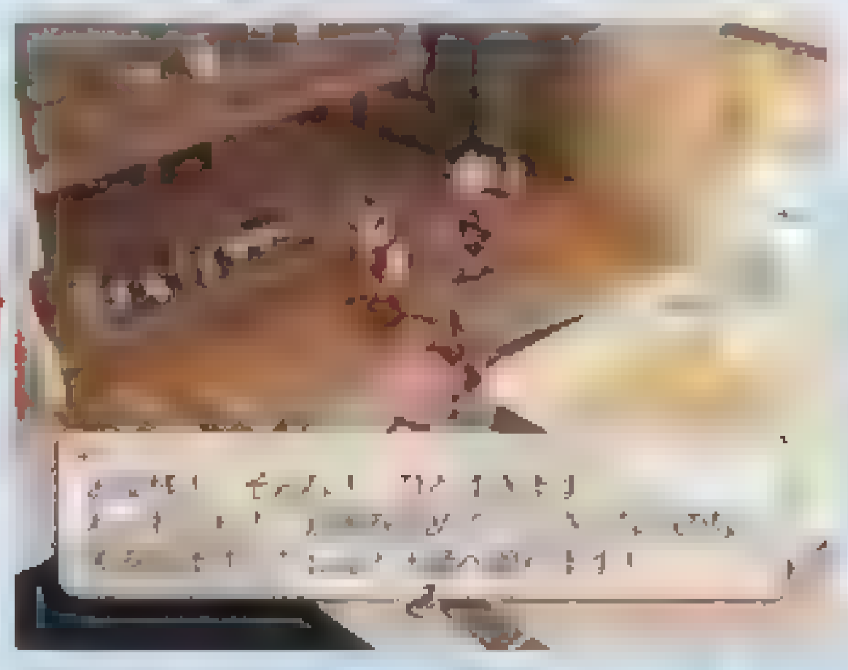
支线事件

传说の一品

在进入“角色冒险篇”部分后，玩家能够获得寻找隐藏怪物、隐藏物品用的ソーサラ　スキャナー(按L2键使用)。此时若前往灯台之街西面的ユリ家，与一个叫ケレル的人对话，就会发生帮忙寻找“传说の一品”的事件——ケレル与豪宅主人的女儿ユリ相爱，但ユリ的父亲却提出要求，只有找到传说中的ブルーセフィラ以后，才会答应他们俩的婚事。于是大家便接受了ケレル的委托，帮助他寻找这“传说的　品”。玩家可以从ケレル那里得到提示，前往各地的迷宫寻找隐藏的物品(隐藏物品的位置请参考隐藏物品表)。最后在找到名为“ブルーセフィラ”的物品之后再返回ユリ家的话，就会结束这一支线剧情。

注：其实大家只要在最后找到ブル　セフィラ之后前往ユリ家即可发生相关剧情，之前即使不从ケレル那里打听线索也无关紧要。







恩爱夫妻

在大约第6章进入灯台前的时候，前往灯台之街东北方的ベリー家，大家会遇到一对有趣的夫妇。之后，在不同的章节时(6章进入灯台前、7章进入光之翼前、“角色冒险篇”开始后、《ウィル篇》结束、チューラ到来前、《间奏》开始后、《クロエ篇》开始后直到游戏结尾)再来拜访该民家的话，这对夫妇就会发生不同的后续事件。将全部的事件都发生后，大家可以得到合成用材料“クリアシェル”以及クロエ的一个称号。但要注意的是，发生后续事件的时间段有一定的时间限制，一旦错过了就不会再发生了。

海贼王的日记

前往灯台之街、カズ的民家，カズ现在正在解读海贼王アイフリード留下的日记。里面记载了许多珍稀怪物的藏匿地点。大家可以根据提示，前往指定的地点找出这些珍稀的怪物。将カズ解读出来的怪物全部打败后再与他对话，那么就可以获得海贼王的帽子，同时摩西获得“海贼”的称号。



にはならないのは?
A:歌の邪魔
Q:ハリエットのおじいちゃんが言うには、ウィルはどんな人间?
A:最低の人间
Q:セネル达が最初に手に入れた碑板には、何が描かれていた?
A:大地が生まれる样子
Q:次のうち、蜃气楼の宫殿に存在しない部屋はどれ?
A:隠し部屋
Q:ヴァーツラフ军に警备されていた、雪花の遗迹にどうやって潜入した?
A:地底湖から水の中を通って
Q:クロエの父が贼に讨たれたのは何年前?
A:5年前
Q:セネルとクロエが训练をしていた时、その样子を窥いていたのは谁?
A:ノーマとモーゼス
Q:圣ガドリア王国骑士团长に出会った时のフェロモン・ボンバーズ临时メンバーは?
A:キュッポ
Q:望海の祭坛でワルターにやられそうになったセネル达を助けたものは?
A:吹雪
Q:この中で圣ガドリア王国から勋章を授与されていないのは谁?
A:カーチス
Q:[血涂られし雷を……]この后に续く言叶は?
A:永久の眠りより觉ますなかれ
Q:水晶の森で、水晶の壁を坏す时にノーマが使った爪术はどれ?
A:グレイブ
Q:水舞の仪式で、祝福されている时に起こるとされている想象は?
A:周围の水が辉く
Q:この中で、モーゼスの一族に传わる圣爪术の言い传えのうち、间违っているものは?
A:圣爪术の秘传书がある
Q:ハリエットのママがよく言っていた言叶は?
A:男女の仲に理由はいらない
Q:元创王国の公用语[古刻语]、その中でも特别とされるのは?
A:上代古刻语
Q:[光の柱立ち上り时、……]この后に续く言叶は?
A:メルネスは再び苏れん
Q:ヴァーツラフ率いるクルザンド军と战争をしていた时、セネル达の所属していた部队名は?
A:独立游击队所属 30小队
Q:光迹翼に向かう前夜、喷水广场で待ち合わせたときに、セネルの次に来たのは谁?
A:クロエ
Q:モフモフ族に传わる传说の英雄、カボエラッコがたどり着いたと言われる场所は?
A:静の大地
Q:セネルとシャーリィが遗迹船に打ち上げられた时に、乘っていた船は?
A:哨戒艇
Q:毛细水道にあった隠し部屋、セネル达はどうやって见つけた?
A:ジェミニシェルを使って
Q:人食い遗迹でノーマがトラップに引っかかり、眠ってしまったが、そのときのいびきの音は?
A:すこ～・
Q:エバーライトのことを、ノーマは何と说明していた?
A:何でも愿いのかなう奇迹の宝
Q:テルクエスとは、どういう意味?
A:はじまりの翼
Q:ヴァーツラフが沧我炮で狙っていた场所は?
A:バルトガ
Q:人食い遗迹から生还し、ジェイと再会したクロエが怒りだした理由は?
A:隠し通路のことを默っていた
船尾小屋
Q:最后の问题!わしの名前は?
A:クイズ爷さん

入口集合,之后从静の大地的机关车前往蜃气楼の宫殿。蜃气楼の宫殿的进入路线与前一次基本无异,只是分别多了隐藏怪物和隐藏物品。完成宫殿里的事件后,杰伊篇结束。

蜃气楼の宫殿物品:アクアマント□オールディバイド□クライマックスボトル□クライマックスボトル□パイナップル□レモングミ□ライフボトル□パイングミ□ヒットボトル□スペクタクルズ□ダークボトル□クライマックスボトル□ミラクルグミ□ミックスグミ□パナシーアボトル□ヒットボトル□サフラン□デストロイヤー□ローズマリー□アタックシンボル□オールディバイド□ブレイカー□パイングミ□反物□ラベンダー□ミックスグミ□ローズマリー□レモングミ□エリクシール□アイフリードの旗(隐藏物品)□リフレクトリング□フィートシンボル□オールディバイド□

格魔眼首 诞生

灯台の街ウェルテス～舰桥

在旅店2F发生事件后,从内海の对岸前往舰桥。舰桥的机关已经解开,所以一路非常轻松,在最上层发生BOSS战后自动返回至大地图。

舰桥物品:ダイコン□クライマックスボトル□伽罗□スペクタクルズ□フレアボトル□パナシーアボトル□ディネイボトル□ハードボトル□ヒットボトル□ルーンボトル□パイングミ□タラ□サーモン□ラビットシンボル□ライフボトル□ミックスグミ□パナシーアボトル□リキュールボトル□スペクタクルズ□ルーンボトル□フレアボトル□シェルボトル□ディネイボトル□ハードボトル□ルーンボトル□ホーリィボトル□ダークボトル□ミラクルグミ□ミラクルグミ□パイングミ□

灯台の街ウェルテス～望海の祭坛

グリューネ离队。在ウィル家发生剧情后,前往望海の祭坛。注意望海の祭坛中有隐藏怪物。

望海の祭坛物品:ライフボトル□パナシーアボトル□オールディバイド□クライマックスボトル□レモングミ□パイングミ□ミラクルグミ□

灯台の街ウェルテス～光迹翼

回到灯台の街后,利用灯台中的机关前往光迹翼。注意光迹翼中有隐藏怪物。此外若一直使用主角完成最后一个迷你解谜空间后,主角会获得"真パズルマスター"的称号。

光迹翼物品:クライマックスボトル□パイングミ□ダイコン□ダイコン□レモングミ□ホーリィシンボル□オールディバイド□ライフボトル□クライマックスボトル□ミラクルグミ□ミラクルグミ□レモングミ□ダイコン□ミラクルグミ□ライフボトル□エリクシール□

灯台の街ウェルテス～望海の祭坛

在ウィル家与グリューネ对话后,第二天再度前往望海の祭坛。自动来到祭坛前后,可从这里进入最终迷宫。

时の揺り笼

在时の揺り笼中没有杂兵,大家将与14个BOSS进行战斗。从第一个BOSSジョウサイガメ到ディノワーム为止、フェンリル到オートマタロイヤル为止分别为连续作战,中途不能记录并且一旦退回至出口处,那么之前打败的BOSS就又得重打一次。不过连战每一次结束后,都可以有机会返回遗迹船的世界进行记录或整备。

最终BOSSシュヴァルツ

カボエラッコ

大约第7章以后,前往主角家那个区域的キャロライン家,可以见到一个名叫キャロライン的女性。她正在寻找遗迹船中不可思议的生物。于是大家又开始了收集珍稀生物情报之旅。以后随着游戏进程的不断发展,大家只要经常来找キャロライン与她交换情报即可。将她的对话全部完成后,就会得到防具"カボエラッコローブ"。但要注意的是,キャロライン的事件与"恩爱夫妻"一



样,也是有时间段限制的。不过该事件的限制比较宽松,基本上大家每章来拜访她1～2次,就一定能完成该事件了。

料理之道

在"角色冒险篇"中,在作成了10个面包的状态下,与主角家旁边カーメラ家中的女性对话,可以获得一个大篮子(バスケット大)。有了它以后就可以存放30个面包了。此外,将除了"肉锅パン"以外的所有面包菜谱完成之后,再与这位女性对话的话,可以获得肉锅パン的菜谱以及ジェイ的称号。

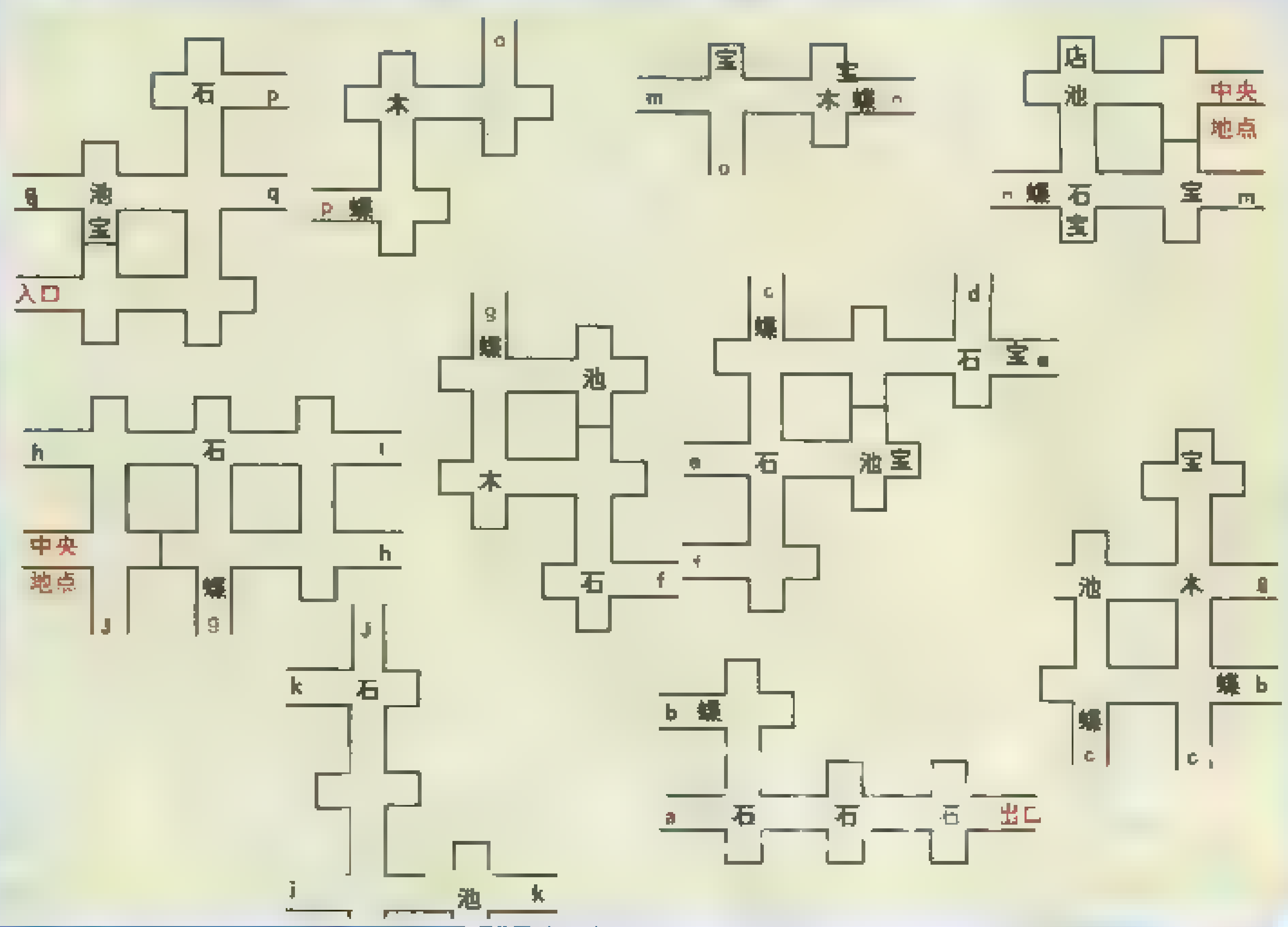
将全部的料理菜谱全部学会后,



前往灯台之街的面包职人家,可以找到面包职人咪咪并获得"パン职人の帽子"以及シャーリィ的称号。

归らずの森地图

由于游戏中的归らずの森属于那种无限循环迷宫型,并且在游戏中玩家没有迷宫地图可供参考,所以恐怕会有不少玩家刚玩到这里会被浪费掉大量时间。这里特别提供了归らずの森的地图以便让大家参考。注意地图中的符号对应另一端相同的符号。



SKIT对话精选 杰伊(观察爱刀):这颜色和光泽,真是让人期待它斩切东西时的感觉呢。 塞尔:刚得到的武器? 杰伊:为了让自己习惯使用这武器,得找点东西来试手。 诺玛:这样的话,不如拿摩西来试刀吧。 杰伊:啊,原来如此,好主意。 塞尔:你的口气好像没有半点开玩笑的样子……

剧情篇

序

海滩的沙砾磨得脸隐隐生疼，一阵海风吹来让原本已被海水浸湿的身体感到刺骨的寒意。被这冷风一吹，瘫倒在沙滩上的少年缓缓睁开了眼睛。

“雪莉！”少年顾不得自己身体的疼痛呼地站了起来，他焦急地向四周张望着，刚被海风吹干的前额又沁出了汗水，忽然看到不远的地方躺着一个熟悉而娇小的身影。

“雪莉！”少年跑了过去抱起了那个倒在沙滩上的少女，她的金发在阳光下闪烁着夺目的光彩，长长的睫毛颤抖着，双颊泛起的不健康的红色与紧缩的眉头看得出她正遭受着巨大的痛苦。

“啊……啊……”少女发出了痛苦的呻吟，她的身体在发抖，似乎是感到异常的寒冷。

“好烫……”少年将手放在少女的额头上发出一声惊呼。

“喂，发生什么事？”一个中年男子出现在了沙滩上，显然，他是被刚才船撞击焦石发出的巨大响声引来的。

“这附近哪儿有纯净的水？河流、水池都可以。”少年连来者是谁都没看清就劈头问道。中年男子也被这突然的疑问懵住了，在指出了小丘上有一滩清泉之后少年连谢谢都没说一句就急忙抱起金发少女向小丘上奔去，将那个帮助自己的人晾在一边。

“这船……是海上警卫队的巡逻船……”中年男子仔细端详了那艘已经撞坏的船一番，从船的构造和船头的标记立刻认出了那艘船的来历，不禁对那个少年的身分产生了怀疑。

少年很快就在小山丘上找到了那个中年男子所说的泉水，他小心翼翼地将少女放入水中，直到少女完全浸在纯净的泉水中。奇怪的是少女并没有因为完全浸入水中而缺氧挣扎，更令人吃惊的是少女在水中竟然还有呼吸，并且呼吸渐渐变得有力起来。

“笨蛋！你把人浸在水里会死人的！”刚才那个中年男子显然对这两人不放心，一直在后面跟着他们，没想到一来就看到这诡异的一幕，立刻对着站在岸边一动不动的少年吼道。

“没问题。”少年只是冷冷地回了一句，但他的眼睛丝毫没有离开那个少女。

“开什么玩笑！你……啊！”中年男人跳进泉水中正要去将那个少女拉出来，这时少女的头发发出了银色的光辉，那光辉就像阳光一样耀眼，但却透出月光一般的冷涩。

“看够了没有？”少年一脸怒气地挡在了中年男子面前，显然对他刚才直勾勾地盯着少女的举动非常不满，他握紧了拳头，只要眼前这个猥琐的中年大叔（单方面这么认为）有什么不轨的行为他立刻出手将其打成生活不能自理。

“头发发光…… 遇到海水就变虚弱，浸在纯净的水中就会恢复，这样的体质还是第一看到。”中年男子似乎没注意到少年那危险的眼神，只是沉浸在自己的思维中，他习惯性地将手放在下巴上来回摸着，却不知这样让那少年觉得他更危险（还是单方面这么认为），“那头发的放光方式就像……就像‘光辉之人’。”

“不是叫你不要看么？”少年再次提出了警告。

“刚才海上的‘光之柱’，还有这个‘光辉之人’……那个女孩到底是什么人？”这样离奇的事情显然刺激了中年男子身体中对未知事物的好奇心，不过撞上一堵厚墙，少年什么也没说，只是一脸警惕地盯着他。

“那我们就换个问题，你们到这里来有什么目的，海上警部队先生。”

一听到中年男子看穿了自己的身分，少年皱了一下眉头，他的脑海中一瞬间闪过是不是该将这个男人灭口这个想法，但他很快就意识到这并不是件明智的事情，毕竟现在自己身处不明之地，有个人当向导总比自己一个人瞎逛的好。

“我们不是‘来’这里，而是‘刚好’漂到这里。另外，这里是哪儿？”

“遗迹船。”男人的回答很干脆，“我们现在是在古代文明的遗产——一艘巨大的船上。”

“船！”这次是轮到少年吃惊了，作为海上警部队的队员，他船见得不少，但没见过像现在这艘船这么大这么异样的——这艘所谓的遗迹船上居然有山、有水、有树还有一些类似于人工建筑一样的东西，而且这船大得就像是一块大陆！

“！”忽然感到少女那边的异样，少年和中年男子立刻向泉水的方向望去，发现一个头上包着头巾的神秘青年站在泉水中，而少女已经被惊吓得从水中站了起来。

“雪莉！你这家伙，快从雪莉身边滚开！”少年对自己的疏忽骂了一句，狠狠地瞪了一眼中年男子，冲到了少女与神秘青年的中间。

“雪莉……”中年男子又习惯性地摸了摸下巴，暗自将这个名字记下，看来事情是越来越有趣了。

“你没资格这么说！”青年指着少年的鼻子怒骂道，从他那充满厌恶的眼神就可以看出他对少年的怨恨。



“你说什么！你是谁？”被一个素未谋面的人这么指责，任谁都会生气，少年立刻摆出了架势，随时准备进攻。

忽然，毫无先兆的，少年向神秘青年挥出一拳，青年先是吃了一惊，但很快就冷静下来并将这招轻松躲开，而且顺势从侧面踢出一脚，就在要踢到的一刹那，少年硬生生地转身用手臂将那一腿格开。一去一来一个回合，双方就知道了对方并不是一个很快就能撂倒的主，两人跳开一步各自盘算着下一波的进攻。

“啊！”一声尖叫打断了两人的思绪。两人同时向尖叫声的方向看去，发现雪莉被绑在像条狗一样的生物身上，而那生物的旁边站着一个赤裸上身并且身上刻满了文身的男子，罩在他左眼上的眼罩更将他的剽悍显露无疑。

“看来这就是那个所谓的梅尔内斯了，来的时候还半信半疑，没想到是真的。各位，拜啦！”眼罩男还没等那三人反应过来就带着那条狗和雪莉跑得没影了。

“站住！”少年正要去追，那个神秘的青年背上不知怎么长出一对紫黑色的翅膀向眼罩男跑的方向追了过去。

“那个……刚才的魔物……”看到那对翅膀，少年不禁想到了之前遇到的一只类似的魔物。

“那个戴眼罩的男人是谁你知道吗？”少年看也不看中年男子一眼问道。

“他叫摩西，是驻扎在附近的山贼。”

“他去哪儿你知道吗？”少年的态度还是那么冷漠，一天之中连续两次疏忽，显然是他不能原谅的事情。

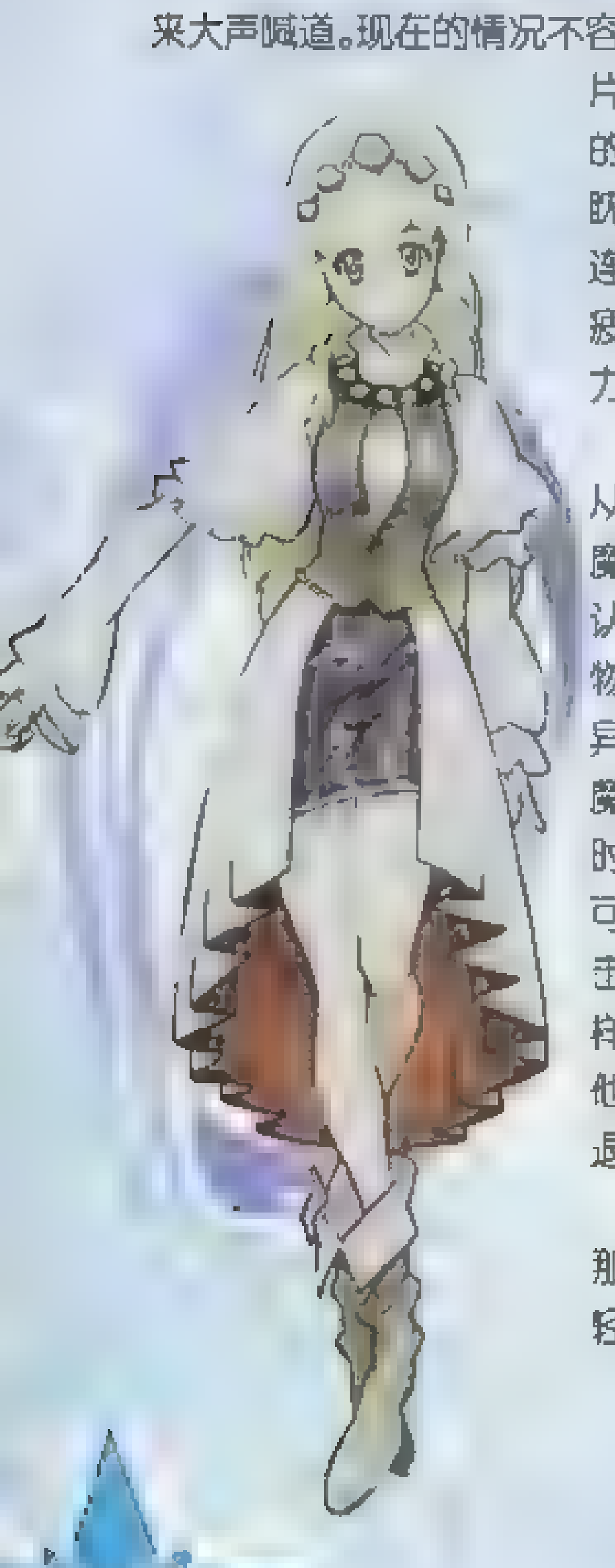
“一定是回自己的山寨了，翻过几座山就到了。这边，跟我来。”中年男子示意少年跟着自己，“对了，我忘了问你叫什么，我叫威尔·雷纳德，你呢？”

“塞尔·克利吉。”少年很不情愿地说出了自己的名字，虽然他不想但现在惟一能依靠的就是眼前这个男人，因为他无论如何都要保护雪莉，这是他和那个人的约定……

第一章 追寻雪莉

第一节

“雪莉！不要出来！快进船舱！”塞尔看到雪莉从船舱中走出来大声喊道。现在的情况不容乐观，从空中灰暗的云彩来看，这片大海很快就会不安稳起来，海中的那些巨大生物对他们也虎视眈眈。塞尔深深地吸了一口气，这几天连续的奔波与战斗已经让他的身体疲惫不堪，但他凭着一股执著的毅力还是坚持了下来。



“啊！”雪莉的一声惊呼将塞尔从片刻的歇息中惊醒，一个奇怪的魔物冲上了船。塞尔叹了口气，开始认真对待眼前的敌人，但与那只魔物交手之后塞尔渐渐发现事情的诡异——那个魔物的攻击方式跟普通魔物完全不同，它非常灵巧，会找准时机闪避塞尔的攻击；它也很聪明，可以根据塞尔的攻击方式适时反击，就像……就像是和人在对打一样！这样的感觉让塞尔心头一惊，但他很快冷静下来将那个“魔物”击退。

“那是……特尔克斯……”看到那“魔物”散发的光辉，雪莉也不禁轻轻地惊呼了一声。

“哥哥！快看后面！”雪莉喊道。

“那……那是！”塞尔向身后望去，发现海面上升起一道金色的光柱。当塞尔看到那道光柱时不知为什么，他感到一丝暖意，还有……一种熟悉的感觉。但短暂的平静很快就被大海的反复无常打破，一个巨大的浪头打过来吞没了这艘小船，还没等塞尔反应过来他就失去了知觉，他并没注意到一块巨大的“大陆”已经靠近了他……

“塞尔，快点。”

威尔的叫声将塞尔的思绪拉了回来。塞尔紧紧跟在威尔身后，两人始终保持着一定距离，塞尔莫不吭声警惕着威尔的一举一动。年长者似乎对对方的不信任毫不在乎，平静地在前方带路。

“！”在山丘顶部的转角处，塞尔忽然看到山丘下那一片修建得非常精致和密集的建筑群。

“是不是很壮观啊？这些全部都是船上的建筑。”威尔走上前来笑着说道，脸上洋溢着得意的神情。

“塞尔。”威尔的脸色突然变得严肃起来。

“什么事？”

“你听过‘梅尔内斯’吗？”

当听到“梅尔内斯”四个字时塞尔的脸色微微有些变化，但他很快就恢复了平静。

“没有。”塞尔很冷静地说道。

塞尔脸色的变化显然没有逃过威尔的眼睛，但他也不是那种喜欢介入别人私事的人，所以也不再追问什么。但他学者的血液却不会让他这么轻易放弃，所以他决定采取另一种方法。

“遗迹船曾经是一个古代文明王国的繁荣之地，我们叫它原创王国，而统治这个原创王国的人叫作梅尔内斯。”

“你是说梅尔内斯和这艘遗迹船有关系？”这件事塞尔倒是第一次听到，事实上在他来到遗迹船之前，从未听说过有这样一个东西存在于世界上。

“不错。”威尔的嘴角露出一丝微笑，看来自己的方法已经有点奏效了，但他并不想急于求成，他还想知道更多的东西，“这艘船似乎能自由地操纵，它不是靠舵，而是靠自己的意志。雪莉被阻击应该是他们认为她是梅尔内斯的末裔吧？”

“那有什么根据？”塞尔急忙问道。

“刚好你们来的时候遗迹船的中心出现了一道巨大的光柱。”

“光柱……”塞尔回想起那道光柱以及那让人熟悉的感觉。

“‘光柱出现之时，梅尔内斯将再度复苏。’在原创王国的记录中留有这段记载。”威尔饶有兴趣去看着塞尔，看他如何回答。

“那不过是传言罢了，和我们没关系，不过是偶然碰到而已。”塞尔背过身去有些生气地说道。

“我开始也是这么想的，但是当我看到那个女孩……雪莉时，想法有些改变了。”看塞尔的样子，威尔知道自己的猜测十有八九已经接近真实，他决定将这个问题再深入一下。

“为什么？”

“因为梅尔内斯的含义是‘光辉之人’。”

当听到威尔这么说时，塞尔回过身吃惊地盯着威尔，看到这情形年长者露出了笑容，虽然塞尔没有给出真正的答案，但他觉得离真相又进了一步。

“发现遗迹船是在15年前，现在还有许多谜团没有解开。比如它是怎么动起来的，什么时候会停下来。如果梅尔内斯的末裔真的出现了，无论是学术还是其他，都有非同一般的价值。”

“这和雪莉…… 没有关系。”塞尔低下头说道，他不想面对那个年长者的眼睛，因为似乎那个人能看穿一切。这也是他不喜欢这种学者的原因，因为面对这些人自己就像被扒光了衣服赤身裸体毫无保留，所以塞尔决定在他下一次想说话之前不会说一句话。威尔笑了一下，也不想再问下去，他知道欲速则不达的道理，所以他决定现在乖乖地当一个向导。

没走多久两人就来到了灯台之街威尔特斯，这个小镇因为那个古代王国遗留下来的灯台而命名，虽然大家并不知道那灯台到底有什么用。

“威尔，正好，快来！”刚一进小镇一男子就焦急地跑过来叫

走了威尔。

“塞尔，你在中心的喷水广场等我。”威尔留下一句话就跟那个男子走开了。

“喂！把山寨的位置告诉我啊！”塞尔急着追了上去，但威尔并没有理他，与那个男子急冲冲地离开了。

灯台之街威尔特斯充满着祥和温馨的气氛，住在这里的人每个人之间都非常熟悉，回想自己之前所居住的村庄，再想想之后遇到的遭遇，这不禁让塞尔有些伤感。没得到想知道的情报，塞尔按威尔的指示来到位于小镇中央的喷水广场。小镇上的人们都喜欢聚在这里拉拉家常，女人们讨论着最近的八卦，男人们交流着在这遗迹船上的发现。塞尔一个人站在广场中央，眼睛呆然地望着前方，心中牵挂着被那个该死的山贼抓走的雪莉，一想起那个流氓一般的山贼，塞尔就一肚子火，但现在一点头绪也没有，只有等威尔办完事赶紧回来。

“你好，大哥，是第一次来灯台之街吗？”正在塞尔想是用狮子战吼将那个山贼的胸部王穿一个大洞好，还是用飞燕连脚将他踢得全身骨折好的时候，一名看上去只有十岁出头的少年走上起来主动向他搭讪。

塞尔皱了一下眉头，他并不想和小鬼打交道，而且这个小鬼那略带狡猾的眼神看上去让他觉得很不舒服，所以他决定用沉默回应。

“看你这样子你应该是海上警备队的队员吧，好像很强的样子耶。到底怎样，强还是不强？”少年不依不饶，继续缠着他。塞尔别过脸，继续无视他，但对少年能一眼看出自己海上警备员的身分有些暗暗吃惊，一下子就警惕起来。

“谁知道。”塞尔冷冷地回了一句。

“但我想知道啊，对于我所不知道的事情我可是很执著的。”

“你的执著关我什么事。”塞尔觉得有些好笑，转过身不再理会那个小鬼。

“有没有谁向我挑战！如果胜了，我给他5万块！”忽然少年对着广场上的人大喊起来。不知道这家伙搞什么鬼，但反正与自己无关，塞尔继续想着如何救雪莉。

“这个人说的！”但少年接下来做的就让塞尔非常气愤了，因为那个小鬼的手指居然指着塞尔，言下之意很明显，那就是刚才那句话是塞尔说的。

“你想干吗？”塞尔生气地质问道，少年只是诡异地笑了一下，而此时广场上的人已经围了上来，其中不乏跃跃欲试之人。

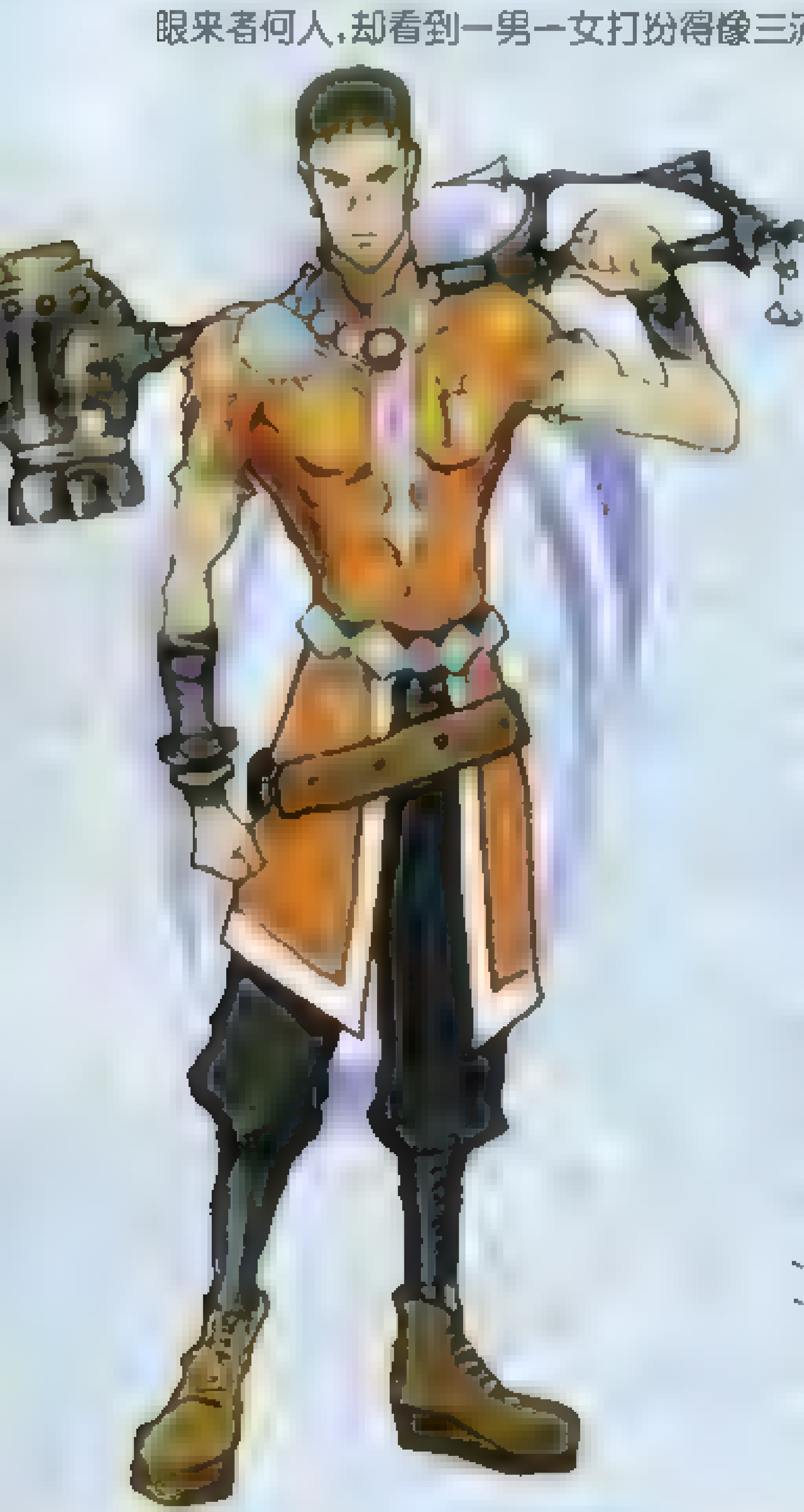
“烦人的家伙，滚开！”塞尔手一挥，不耐烦地将围上来的人推开，他的手发出了淡紫色的光芒。

“是爪术！”

“这家伙是爪术士！”围观的人发出了惊呼，那些跃跃欲试的人看到塞尔那发光的拳头也咽了口口水退了下去，因为对于一个普通人而言，面对一个爪术士，显然毫无胜算。

“这里闹哄哄的发生什么事了？”

就在人们叽叽喳喳讨论着是上还是不上时，一个很粗的男人声音响起，立刻就让在场的所有人都安静下来了。塞尔瞟了一眼来者何人，却看到一男一女打扮得像三流歌手的样子出现在了广场上。



“哟！哟！站在那里的那个人！你可知道镇上的规定？”还没作自我介绍，那个奇怪的男人就开始用奇怪的嗓音唱起歌来，虽然塞尔不知道他在唱什么，不过那夸张的动作和做作的表情让人感到真想把他海扁一顿，而更令人惊讶的是那些村民也跟着男人的声音附和着。

“哟！哟！你明白吗？”当“魔音”结束后男人将手放在塞尔的肩上，眼睛如东方的太阳正在血红地燃烧着，饱含着热情盯着塞尔。

“别碰我！”塞尔一巴掌就将那只爪子拍开，毫不留情。

“哇！不好，卡迪斯大人生气了！”看到塞尔这一惊人的举动，村民们像看到什么可怕的东西一样退后三步，但塞尔却毫不退缩地站在原地一动不动。

“伊莎贝拉，我刚才被猛烈的悲痛袭击了！”那个叫卡迪斯的男人对身边的女助手说道，“为了让这个年轻人回到正道，我们要化身为鬼！为了爱！美就是力量！Great Pheromone！”

“美就是罪孽！Wonder Pheromone！”那个叫伊莎贝拉的女助手附和着叫道。

“我们去吧！Pheromone Bombers！”

一颗斗大的汗滴从塞尔的头上滴了下来，从来没有看到过如此变态、如此白痴的极品，不过看到那个向他冲过来的男人塞尔知道不给他点颜色瞧瞧他不知道深浅。

“你们这些家伙，给我适可而止！”塞尔现在正好有一肚子火没处发，这帮家伙正好是泄愤的好工具，一时间魔神拳与凤凰天驱齐飞，爆掌击与万物神追击齐落，好不热闹。

“发生什么事了，塞尔？”不一会威尔赶到了，看着已经被打倒在地的那个什么Pheromone Bombers，一边看着正拍着身上的灰尘，一脸平静的塞尔问道。

“是这帮家伙先动手的，对了，赶快告诉我山寨在哪里，要不……”面对威尔，塞尔摆出了架势，现在他不想再废话下去，如果威尔不说他将用武力逼他说出来。

“真像一只疯狗。”威尔耸了耸肩，推了推眼镜。他的手缓缓抬起，手中也散发着淡紫色的光辉，但这似乎与塞尔的又有所不同。

“刻纹在发光！你是晶术系的！”塞尔惊呼了一声，还没等他反应过来就被威尔一击雷术击倒在地，渐渐地失去了知觉，而那个少年趁混乱之际悄悄地溜走了。

第二节

“唔……”塞尔晃了晃头让自己清醒一下，但雷术的麻痹感还没有完全褪去，他觉得自己的手还有些不听使唤，向四周望去他发现自己被关在一个类似地窖的地方。

“你醒了。”

“嗯？”塞尔看到眼前站着一位身着礼服气质高贵的老妇人，她正和蔼地看着自己。

“威尔也真是，下手这么重，虽然作为保安员有责任心是好，但就没考虑到自己是不是做得太过了。”老妇人微笑着说道，虽然已经上了点年纪，但看得出她年轻的时候一定是个美人。

“别瞎说啊，缪塞特夫人。我的本职可是学者啊，不是什么保安员。”这时威尔从门外走了进来，从他那略带不满的语气可以看出他对自己是学者的身分非常执著。

“放我出去！”一看到威尔，塞尔的气就不打一处来，指着威尔的鼻子大骂起来。

“看样子你还没反省够啊。”威尔摇了摇头作遗憾状。

“我已经听威尔说了，想问你一件事。”缪塞特夫人手一挥制止了威尔，令人惊讶的是威尔居然听话地站到了一边，看来这位相貌和蔼的老妇人来头不小，“塞尔，你和雪莉是什么关系？

“雪莉是……我的妹妹。”

“是吗，那么你必须去救她了。”缪塞特夫人并没有因为塞尔那没有底气的回答再追问什么，接着她对威尔说道，“威尔，把塞尔放出来吧。他的妹妹正处于危机之中，不管发生什么，他都必须去。”

“但我可不敢保证不出什么问题啊。”

“正因为如此所以才叫你跟着他去啊。”

“你这是命令吗？”威尔问道。

“不，只是提议而已，而且那个挺精神的女孩子似乎也到摩西那里去了哦。”

“克洛伊 瓦林斯小姐？”

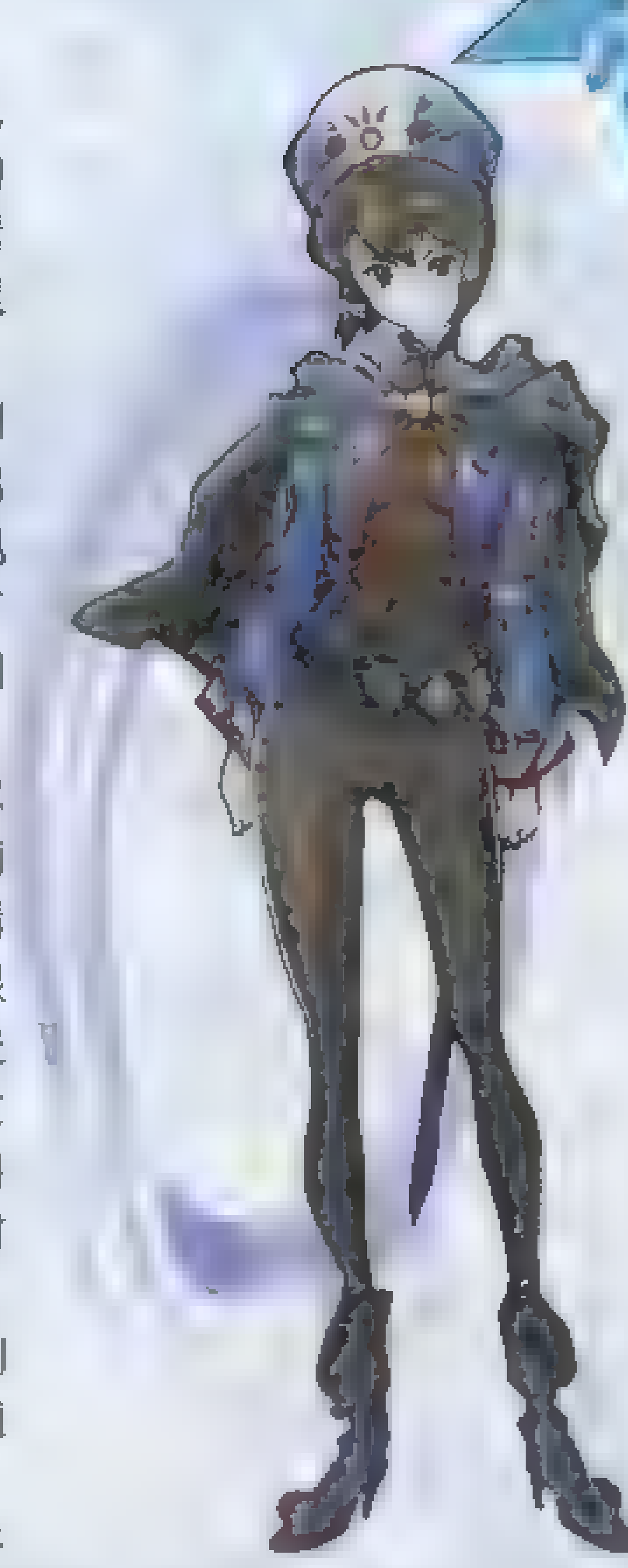
“是啊，貌似是一个人的样子，不知道有没有事啊。”塞尔到此时才发现这位气质高贵的老妇人的精明之处，对于像威尔这种有责任感的人而言，只要稍微让他知道他所认识的人处于不太安全的境地，那么他一定会出手相助。果然，威尔听到这句话苦笑一声，只得答应这份所谓的“保姆”工作了。

要去摩西的山寨就必须经过雾之山脉，没走多久山间渐渐就生起了浓雾，可见度顿时下降了不少。塞尔与威尔都放慢了脚步将精神集中，虽说眼前的吊桥还能看清，但以防万一还是应多注意一下周围的变化，毕竟这里有魔物出没，它们实力虽然一般，但如果许多只一起围攻要应付还是得花点力气的。

“站住！”忽然塞尔听到一个粗鲁的男人声音。

“上面！”威尔听声辨位，立刻判断出声音是从上方的吊桥上传来的。

“终于追上你了，觉悟吧！”



“追上？觉悟？你在对我说吗？”一个清脆的年轻女性的声音响起，“要说梦话也要看到我的剑之后再说！看招！魔神剑！”

当塞尔听到那个女子叫出招式的名称后，忽然觉得吊桥晃动了一下，定睛一看发现一名女子已经轻盈地落在了自己所站的吊桥上，原来她刚才砍断了自己所站的吊桥。

“是体术系的爪术士……”塞尔打量了一番眼前的这名女性，她看起来很清秀，但右手握着的长剑以及眼中的斗志可以看出她并不是一名柔弱的女子。这名女剑士看起来年纪并不大，一身紧身的劲装将那匀称健美的身材展现无疑。

“下面还有？”女剑士看到塞尔与威尔立刻举起了剑，随时准备出击。

“小姐，你误会了，我们并不是和山贼一伙的。”威尔赶紧解释，“我们到这里是因为我们要去救一个被掳走的少女。”

“是吗？我以为……”虽然女剑士还没有完全放松警惕，但她已经收起了配剑，显然是相信了威尔的话。

“你‘以为’就能向我们挥剑么？”塞尔显然对刚才女剑士拿着剑指着自己的鼻子将自己认为是山贼很不满。

“塞尔！”威尔赶紧向塞尔使了个眼色，制止了他，然后向那名女剑士问道，“你也是去山寨的？”

“不错。”

“你去干吗？”塞尔问道。

“跟你们一样。”女剑士的回答很是干脆。

“这和你有什么关系？”塞尔不理解现在怎么有这么多人多管闲事，他并不想让更多的人接触到雪莉。

“做人怎么能见死不救！别人有难应当拔刀相助！”女剑士说得倒是义正词严，塞尔也不好再说什么。但就在此时，那帮山贼的援军赶到，三人只得立即离开。当塞尔和威尔跑到一个安全一点的地方后发现已经没了刚才那名女剑士的身影，不过从刚才的情形来看，这名女剑士想必就是缪塞特夫人所提到的那个名叫克洛伊·瓦林斯了，而塞尔也从威尔的口中得知，那名女剑士是一名骑士。

一进山寨，威尔就感到有些不对劲，山寨外的大门没有一个守卫，而山寨中也没有山贼们的喧嚣之声，作为一个全是粗俗男人的聚集地，这里显然太安静了。正当他们走到正门时，门一下子打开了，而从屋里大摇大摆走出来的正是摩西本人。

“有埋伏？”威尔立刻拿出了战锤准备随时咏唱术，而塞尔也将双拳举在胸前作好了进攻的准备。

“呵呵，这么紧张干吗，我可是专程出来迎接你们的啊。”摩西干笑了一声，略带挑衅地说道。

“把雪莉还给我！”塞尔大声吼道。

“哦？原来那个女孩叫雪莉啊。”摩西不紧不慢地说道，还故作惊讶状。

“我说还来！”塞尔话未说完就冲了上去，威尔想要制止他已经为时已晚，摩西狡猾地笑了一下拉下了机关。还未冲到摩西面前，塞尔的脚下一空，立刻就落到地道中去了。

“塞尔！”威尔急忙对着黑漆漆的地道喊道，确认塞尔平安无事，而此时的摩西已经带着他的忠犬基特大笑着离开了。

“我没事，总之我会自己找路上去。”塞尔也对着地面回应着威尔的呼喊，在确认对方已经知道了之后，塞尔开始在深不见五指的地道中摸索起来。

“嗯？”走了不久，塞尔忽然觉得自己周围有一个人的气息，他立刻想到是不是摩西的同党，于是停下了脚步。当那个人渐渐靠近时，塞尔忽然一个转身，用灵巧的擒拔抓住了那个人的手。

“呀！”响的居然是个女人的叫声，而且还那么耳熟。

“啊，是你这个莽撞女！”塞尔叫了起来，他万没想到是克洛伊。

“是你！”对方看来也知道了塞尔的身分，忽然她发现塞尔对她的称谓有些无礼，“谁是莽撞女！

“你既然也在这里，那么证明你也是中计了？”塞尔轻蔑地

SKIT 对话行进

玛诺玛：呀，差点就被大蜘蛛吃掉了，现在还心惊胆战呢。　塞尔：全部都是因为你的错吧！　克洛伊：一点没错，不要把我们也卷进来啊！　诺玛：你们可真冷淡啊。是吧，威尔叔？　威尔：那强力的颚骨真的太棒了。真希望以后能够能够做成标本。　诺玛：完全没听进去……



了一声说道。

"你还说我!你也不是一样……啊!"还没等克洛伊把话说完，塞尔忽然捂住了克洛伊的嘴，锁住她的腰将她拉到墙壁边上。

"你……"克洛伊又羞又怒，如果不是地道黑，塞尔一定会发现现在克洛伊的脸像熟透的苹果一样红。

"嘘，别作声，有人来了。"塞尔在克洛伊的耳边小声说道。

"好、好痛苦……不要抱那么紧……"忽然被一个男人抱住，而且身体还贴得这么紧，再加上男人的吐气弄得她耳根酥麻难当，克洛伊感到自己的脸一下子变得好烫。

"塞尔，是你吗?"一听到是威尔，塞尔松了口气，当他忘记将手从克洛伊身上拿开了。

"你们才认识不久，没想到关系就这么亲密了啊。"看到两人身体紧贴，威尔半开玩笑半认真地说道。

"没那回事!"两人同时大声反驳。

威尔也不再说什么，只是示意两人跟着自己，不一会就走出了地道。

"那么，克洛伊·瓦林斯小姐……"

"你怎么知道我的名字?"对于威尔叫出了自己的名字，克洛伊有些惊讶。

"你的正义感在镇上可是有名的。"

"帮助有困难的人是我的职责。"克洛伊骄傲地说道。

"那么你介入到人家情侣之间的拌嘴，还把男方打得半死，有没有这回事?"威尔继续问道。

"什么时候?"

"3天前，你不记得了吗?"

"完全没印象了。"克洛伊摇了摇头。

"这样的事情我还听说了若干件，我知道你贯彻自己的信念这一点很了不起，但你所做的事会带来什么样的影响，你应该好好考虑这个问题。"威尔不愧是学者，说话让人毫无反驳的余地，"所以我觉得你还是回镇上比较好。"

"不，既然都来到这里了，我就决不会回去，而且这期间那个少女一定会受很多苦的。"虽然对于之前威尔所说的话克洛伊无从反驳，但关于去留的问题上她一点也不会让步。

"好吧，那你现在必须老老实实跟着我们。"见拿这个倔强的小姑娘没办法，威尔只得答应克洛伊执意留下来的请求。

"你们?"克洛伊朝塞尔瞟了一眼。

"事实上，被囚禁的少女雪莉是这个人的妹妹。"威尔解释道。

"我明白了。"克洛伊点了点头，三人各自作了自我介绍后立即向山寨的顶层前进。

途中塞尔与摩西打了一个照面，但他没说几句话就离开了。虽然不知道那家伙葫芦里卖的什么药，但现在并不是考虑这些问题的时候。

来到山寨的最上层，第一眼就能看到一扇紧锁的铁门，威尔仔细观察了一下门的构造与材料，发现如果不是有什么特殊原因，一般的门不会是这样。既然有如此坚固的构造，那么肯定是拿来锁住重要人物的了，从这一点推出，雪莉很有可能在里面。

"雪莉，你在里面吗?"塞尔已经非常不耐烦了，他一把拨开威尔，猛烈地敲打着那扇铁门，大声喊道。

"哥哥?"一个细微的声音从门的那面传来，虽然只是小小的一声，但足以刺激塞尔那已经变得很敏感的神经了。

"雪莉!太好了，终于找到你了，你还好吧?"塞尔的声音顿时变得温柔起来，跟之前那个鲁莽得像一只狂犬的莽撞小子完全不一样。

"我没事，倒是哥哥你没受伤吧?"雪莉听到塞尔的声音也非常高兴。—

"我很好，抱歉，我来晚了，你先忍耐一下，我马上把门打开。"说着还没等威尔和克洛伊反应过来，塞尔运起全身的力量就向那扇门一拳一拳砸去。在如此重击下铁门却纹丝不动，连一点凹陷也没有。塞尔并不想放弃，他不停地捶打着铁门，直到门上出现一道道血痕。

"住手!克利吉!你出血了!再打下去你的手会废掉的!"克洛伊见状急忙拉住塞尔，阻止他如此疯狂而愚蠢的举动。

"让开!"塞尔向克洛伊瞪了一眼，他那充血的双眼以及可怖的神情让克洛伊倒吸了一口凉气，她松开了抓住塞尔的手退了一步。

"不要再打了，哥哥!不要这样!如果因为我让哥哥受伤，那我也会难过的……"雪莉几乎是要哭出来了，但她的一句话胜过其他人的百句，塞尔终于停止了无谓的捶击。

"好，你等着，看来钥匙在摩西本人手上。雪莉，你暂时忍一下，我马上回来!"塞尔说完立刻开始了搜寻摩西的工作，现在他想马上把那个混蛋揪出来大卸八块以解心头之恨。

摩西的房间很快就找到了，但当三人打开门进去时，发现他正悠闲地与自己的大狗基特嬉戏着。

"哟，终于来了，等得我好累。"摩西打了个哈欠，摸了一下身旁的基特，懒洋洋地说道。

"废话少说，交出钥匙!"塞尔开门见山直入主题，但摩西却不紧不慢地站起来，活动了一下筋骨。

"想要钥匙?那还要看能否过我这关。"摩西冷笑了一下，忽然向塞尔冲过来，准备来个突袭。

"哼，早知道你会玩这一手。"塞尔哼了一声，出拳迎击，身旁的威尔和克洛伊也蓄势待发。

虽然摩西实力很强，但毕竟双拳难敌六手，不久就被塞尔一拳震了出去。

"哼，别以为你们就这样赢了，胜负还未分呢!"战败的摩西恨恨地说道，他紧盯着塞尔，而塞尔也毫不退缩地盯着他，两人就这样相持着。

"老大!有敌人!"忽然摩西的手下查巴冲了进来，看他满头大汗灰头灰脑的样子，看来情况不会有假。

"什么!"摩西吃了一惊，威尔跑到窗边一看发现下面已经乱作一团，一些红衣士兵已和山寨的山贼混战在了一起，带领那帮士兵的是一名身着战甲，戴这一副牛角头盔的女战士。

"怎么会是……"塞尔看到那些士兵眉头皱了一下。

"你认识?"威尔问道。

"啊……不认识。"塞尔这种不诚实的回答，威尔已经习以为常，看来这帮士兵与塞尔一定有关系。

"给你!"摩西将钥匙扔在了地上，"别搞错了，我只是借给你们，总有一天我们会真正地决一胜负的!现在先赶走那帮家伙要紧，基特、查巴，跟我来!"

看着摩西离开的背影，塞尔有些茫然，不过他很快定下身来，捡起钥匙奔向了雪莉所在的房间。

"呀!"拿到钥匙塞尔赶紧奔向那扇铁门，正要开门却听到雪莉的一声惨叫。

"雪莉!"塞尔急忙打开门，却发现在光辉之泉见到的那个神秘青年站在房间里，而雪莉就在他手中。青年没有说一句话，向塞尔冷笑了一声后就飞走了。

"可恶!"塞尔一拳捶在墙上，原以为能救出雪莉，没想到却半路杀出个程咬金。

"快，你们从这里走!"这时摩西的手下查巴进屋催促众人赶快离开，"那个人去了水晶之森的方向，你们赶快从山寨的秘密通道离开。"

"为什么要帮助我们?"威尔问道。

"老大在那里也会这么做的，不要多说了，你们赶快离开吧。"

"对了，你见过一个手腕上有蛇刺青的男人吗?"忽然克洛伊问道。

"没有。"查巴摇了摇头。

"是吗……"没有得到想得到的消息，克洛伊有些遗憾，但现在并不是考虑这个问题的时候，大家立刻调整了一下情绪，向水晶之森出发了。

第三节

刚进水晶之森就听到一个女性的惨叫声，不久一个少女就从一个路口跑了出来，她瞟了塞尔一眼，但忽然察觉到身后的动静，撒腿又跑了。不一会，一只硕大的蜘蛛旁若无人地从众人身边走过，这不禁让塞尔三人大汗。

"你们这些家伙太过分了，刚才怎么见死不救!"在一个岔路处，刚才那个被蜘蛛追杀的少女又出现在了众人的面前，没想到她恶人先告状，居然先指责起来。

"你为什么被那魔物追杀?是不是对它的巢做了什么?"威尔冷静地说道。

"咦!"少女顿时哑口无言，看来威尔的推测得到了证实。

"切，像我这么可爱的小女生，遇到刚才的情形，一般人都会帮忙的吧。"

"不会。"塞尔回答得干脆利落，想都没想。

"过分啊，你还是不是人啊!"忽然少女的脸色一变，一脸厌恶地看着塞尔，"难道你是……那种人?"

"怎么可能!"塞尔一听火大了，真不知道现在的小女生脑子里在想什么。

"不管你是冷淡也好，还是那种人也好，现在已经晚了。"

"唉?"还没等塞尔反应过来，只见少女向他的身后招了招手，塞尔回头一看发现那只蜘蛛已经站在了自己面前。塞尔忽然觉得自己是不是上辈子欠了她的，给他惹这么多麻烦，没办法，现在只好硬着头皮上了。

"哟!多谢多谢，多谢你们为了我而战!"看着气喘吁吁的三人，少女兴奋得跳起来。

"谁为了你而战啊!"三人同时破口骂道，要不是现在没力气，他们真想把这小妮子痛扁一顿。

"哎呀，你们都是爪术士怎么不早说呢?大家一起合作才好嘛。好，我决定了，让你们当我的同伴。我叫诺玛·彼艾特，是个很厉害的宝物猎人哦。"

"不要理她。"

"她是个疯子。"

"好可怜……"塞尔三人根本无视她的存在径自走开。

"喂!你们很过分耶!"一看自己被无视了，诺玛气得直跺脚，但她并没有放弃，决定一跟到底。

与此同时，那个神秘青年似乎已经察觉到有人在跟踪，所以将登山的绳梯砍断，诺玛见状觉得正是自己表现的机会。

"小塞塞，这里似乎能过去。"诺玛从一面水晶墙向里望去，发现有条通路，不过她为塞尔取小名的速度也真够快的。看似乎行得通，诺玛念起了爪术。

"等一下!"威尔大喊一声，但为时已晚，一面硕大的水晶墙应声破碎。

"梆!"威尔一记闷拳就敲在诺玛头上，"你这个蠢货!这么贵重的自然景观就被你破坏了!不行，你得跟着我们，放你一个人在外面不知道会发生什么事。"

"OK!"虽然被打但诺玛倒是很高兴的样子，这让塞尔开始怀疑破坏水晶墙是不是她的计策……

紧跟那个神秘的青年，众人继续前进，当青年来到一扇石门前时，他轻轻一点运用爪术打开了门。在他进去不久诺玛也想用同样的方法开门但却失败了，最后只有集中了四人的力量才将门打开。一进石门众人这才发现别有洞天，这里完全是一个人工建筑，一条长长的通道通往前方。诺玛凭借自己宝物猎人的知识立刻判断出这里是原创王国时代所造的秘密地道，但现在显然不是欣赏和赞叹的时候，塞尔一心系在了雪莉身上。

"站住!"跟着神秘青年的足迹跑了几个小时后，塞尔终于找到了他。



"又是你?"青年的眉头皱了一下，对着塞尔恨恨地说道，"哼，就是你!我决不会原谅你!你给我去死!"

不知道为什么，青年对塞尔怀有极大的恨意，连塞尔也不知道这是为什么。但目前能救雪莉的方法只有一个，那就是打败他。但交手之后大家才发现事情有些不对，在四人的夹击下，青年还是对付得游刃有余，当其他人已经气喘吁吁时，青年连粗气也没有喘一下。

刚才打斗显然波及到了周围的建筑，由于时间已经有一些久远，房间中的柱子已经出现了裂痕，就在青年冷冷地看着众人时，却不知身后的柱子已经向雪莉倒去。

"危险!"塞尔叫了一起来，青年吃了一惊，眼看来不及了，但他还是硬生生将雪莉



推了出去,而自己却被压在了石柱下面。

"那个男人……救了雪莉?"对于青年的举动威尔有些惊讶,原本他以为青年对雪莉不怀好意,但没想到他会救她。塞尔急忙跑到雪莉身边,仔细观察之后发先雪莉除了一些小小的擦伤外没有大碍,这才放下了心中的大石。

轰!刚才那个坍塌的石柱忽然被震开,那个青年居然没死,虽然性命保住了,但他显然受了重伤。

"唔……不要以为就这么结束了!"青年捂住伤口呻吟了一声,见情形不对说了几句狠话后赶紧离开了。

"哥哥!"雪莉一下扑到塞尔怀里,虽然只是分开了短短几天,但她觉得好像分开了几年一样,毕竟她从来就没有离开过塞尔这么久。

既然雪莉已经找到了,塞尔觉得也没必要待在这里了,但威尔却认为在梅尔内斯的事件没有一个结果之前不能离开,就在他们正在争执之时,一个可爱的长得像海獭的生物走了过来。

"好可爱!"看到如此可爱的小家伙雪莉不禁摸了一下。

"你好,我是摩夫摩夫族的皮波。"可爱的小家伙突然说起来话来。

"哇!海獭说话了!"诺玛惊叫起来。

"不,我是诗人。"说着那个叫皮波的摩夫摩夫族人从背后拿出了一个竖琴,"你们是到我们村里来玩的吗?真不巧,我们村搬了。来,我带你们出去。"

"嗯……"盯着这只诡异的生物,威尔又习惯性地托着下巴沉思起来。

"你以为这么可爱的东西会骗我们吗?"诺玛真是被这个没一点情趣的大叔击败了,那么纯洁的眼神、那么胖嘟嘟的可爱身体、那么天真的表情,怎么可能会骗人!

跟着那个可爱的小东西众人的心情也变得稍微愉快了起来,途中还碰到了皮波的哥哥裘波,那是一只打扮得像武斗家的摩夫摩夫族人。路过摩夫摩夫族的遗迹时,威尔和克洛伊不仅感叹这艘遗迹船还未发现的秘密是如此之多。很快,大家来到一个被石头堵住通路的地方,于是男士们开始负责将石头凿开,女士们负责休息,当然,这是因为某学者不想让某冒失小女生乱用爪术破坏遗迹的完整。闲得没事做,三位女士坐在地上开始聊起了天。闲聊中大家知道了,原来克洛伊来这艘遗迹船是要找一个人,但对于这个人她并不想多说什么,而诺玛却是想寻找所谓的"永恒之光",因为听说这玩意儿能实现所有的愿望,当然,这样的东西这个世界上到底有没有那就是未知数了。忽然她看到雪莉胸前挂着的那个水晶钻。

"雪莉,把那水晶钻给我看看。"这颗水晶钻一开始雪莉弄丢了,途中塞尔捡到一直就在塞尔身上,一开始她就对这水晶钻很有兴趣,不过遇上塞尔那样的木头人他显然不会把水晶钻给她看,而现在正是最佳时机。

"好。"雪莉解下了那颗通体透明的结晶递给了诺玛。

"嗯……跟老师的记录好像……难道我一直在找的东西就在我身边?"诺玛仔细端详了一阵,抬头对雪莉说道,"小莉。"

"唉?"

"这东西送给我。"诺玛倒很干脆,直接就说出了要求。

"不行!"雪莉一把抓过那颗水晶钻,"不行!这东西之前救过我的命。"

"放弃吧,不要勉强。"克洛伊摇了摇头劝道,像诺玛这样喜欢异想天开的人她也是第一次遇到。

"好,小莉,我不会找你要。那么……卖给我怎么样?我出50元?"

"你这价格太便宜了!"克洛伊哭笑不得,真不知道诺玛这天才的小脑瓜到底有多少这么新奇的想法。就在她们聊天的时候,男人们已经打开了一条道路。

凿开了堵路的石头再走了一会很快就来到了出口附近,但正如许多小说中写的那样,出口往往是危险的代名词,这时传来一阵地震,把皮波和裘波吓得跳了起来。

"哇,长长怪来了!"

"那是什么?"诺玛问道。

"长长怪是很可怕的魔物,就是因为它,所以我们才离开了这里。"裘波回答道。

地震越来越近,众人集中在一起,他们紧张地看着四周,提防着那只不知道会从哪个方向出来的长长怪。

"呀!"诺玛一声能把耳膜刺穿的尖叫忽然响了起来,"蚯蚓!好长好大的蚯蚓!"

一只巨大的像蚯蚓状的怪物从地底钻了出来,疯狂摇摆的暗褐色的身躯让人觉得恶心。

"快逃啊!"裘波大叫一声众人也跟着它向出口跑去。

"有没有搞错!"来到出口大家这才发现出口被一扇石门堵住。

"雷纳德和诺玛开门,我和塞尔先堵住那个家伙。"克洛伊叫道,随即与塞尔一起冲向了那只巨大的蚯蚓。但仅靠威尔和诺玛两人的力量显然不行,石门还是纹丝不动,而克洛伊那边显然有些力不从心了。

此时雪莉走近那扇石门用手轻轻一点,一道爪术的光从她的手中射了出来,那扇门奇迹般地打开了。

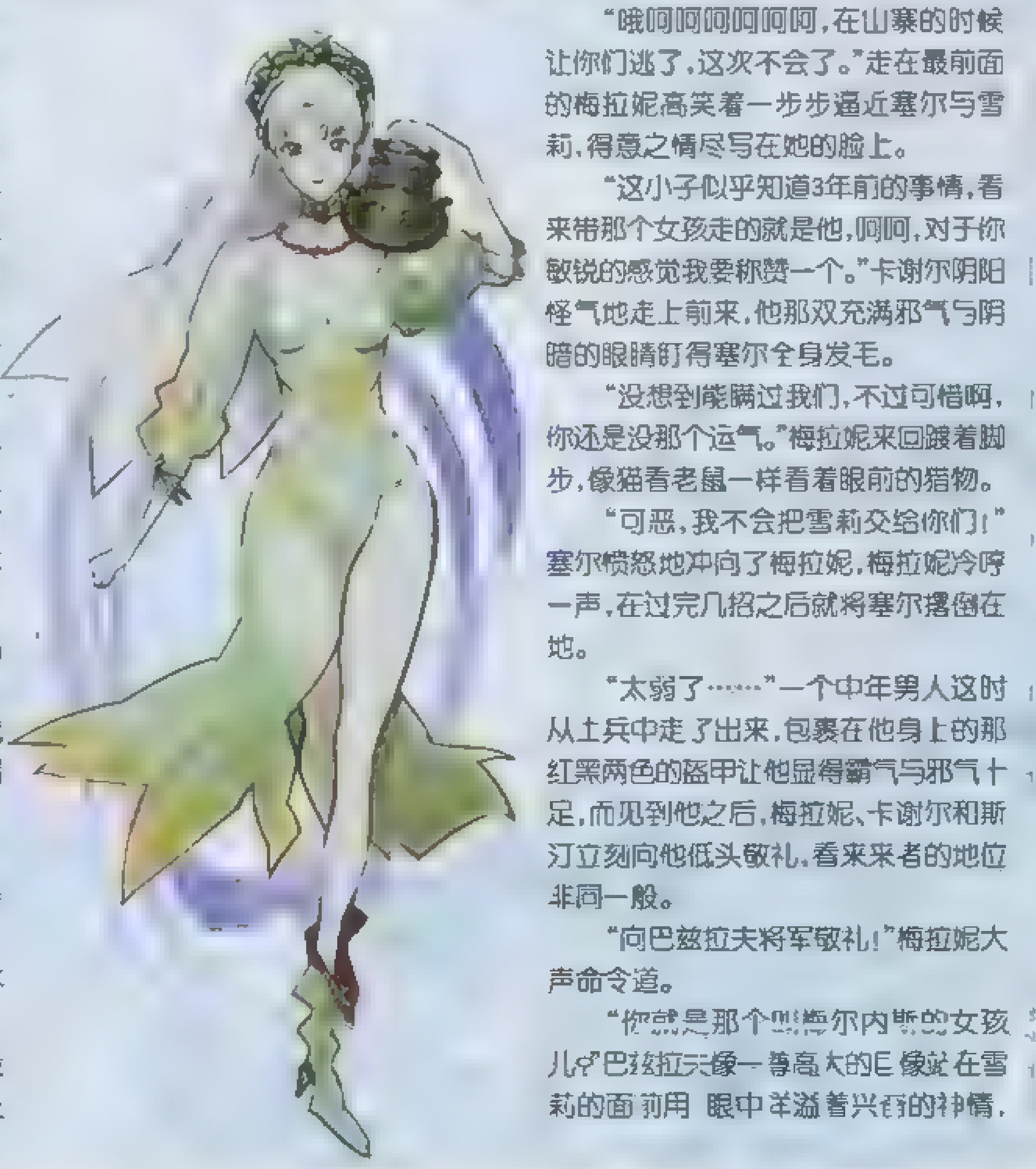
"大家快出去!"皮波向还与蚯蚓缠斗的人喊道,一听门开了,大家立刻就撤了出去。虽然那只长虫也跟了出来,但阳光是它的弱点,弱化了的巨型蚯蚓毫不可怕,很快就被打成了一条死虫。

一看到长长怪被打倒,皮波和裘波跳起了欢快的舞蹈,还送给塞尔和雪莉一对贝壳,据说持有这对贝壳的人就算结下了缘分,还能相互传达自己的感情。现在雪莉已经顺利救出,塞尔刚才就觉得也不用跟这帮人待在一起了,所以就在威尔三人正在讨论接下来该怎么办时,塞尔却带着雪莉悄悄离开了。

"那帮家伙……"没走多久塞尔就看到进攻摩西山寨的那名女性。梅拉妮,这是她的名字,她身边那个精瘦的散发着危险气息的男人叫卡谢尔,戴面具的那个叫斯汀,他们真正的身分是克尔桑德王国独立团的"三杰众"。

"红衣军!哥哥,他们是什么人?"看到这些人,雪莉紧紧抓住塞尔紧张地问道。

"3年前袭击村子的家伙。"塞尔拉着雪莉准备往回走,但发现后方也有部队包围了过来。



"哦呵呵呵呵呵呵,在山寨的时候让你们逃了,这次不会了。"走在最前面的梅拉妮高笑着一步步逼近塞尔与雪莉,得意之情尽写在她的脸上。

"这小子似乎知道3年前的事情,看来带那个女孩走的就是他,呵呵,对于你敏锐的感觉我要称赞一个。"卡谢尔阴阳怪气地走上前来,他那双充满邪气与阴暗的眼睛盯得塞尔全身发毛。

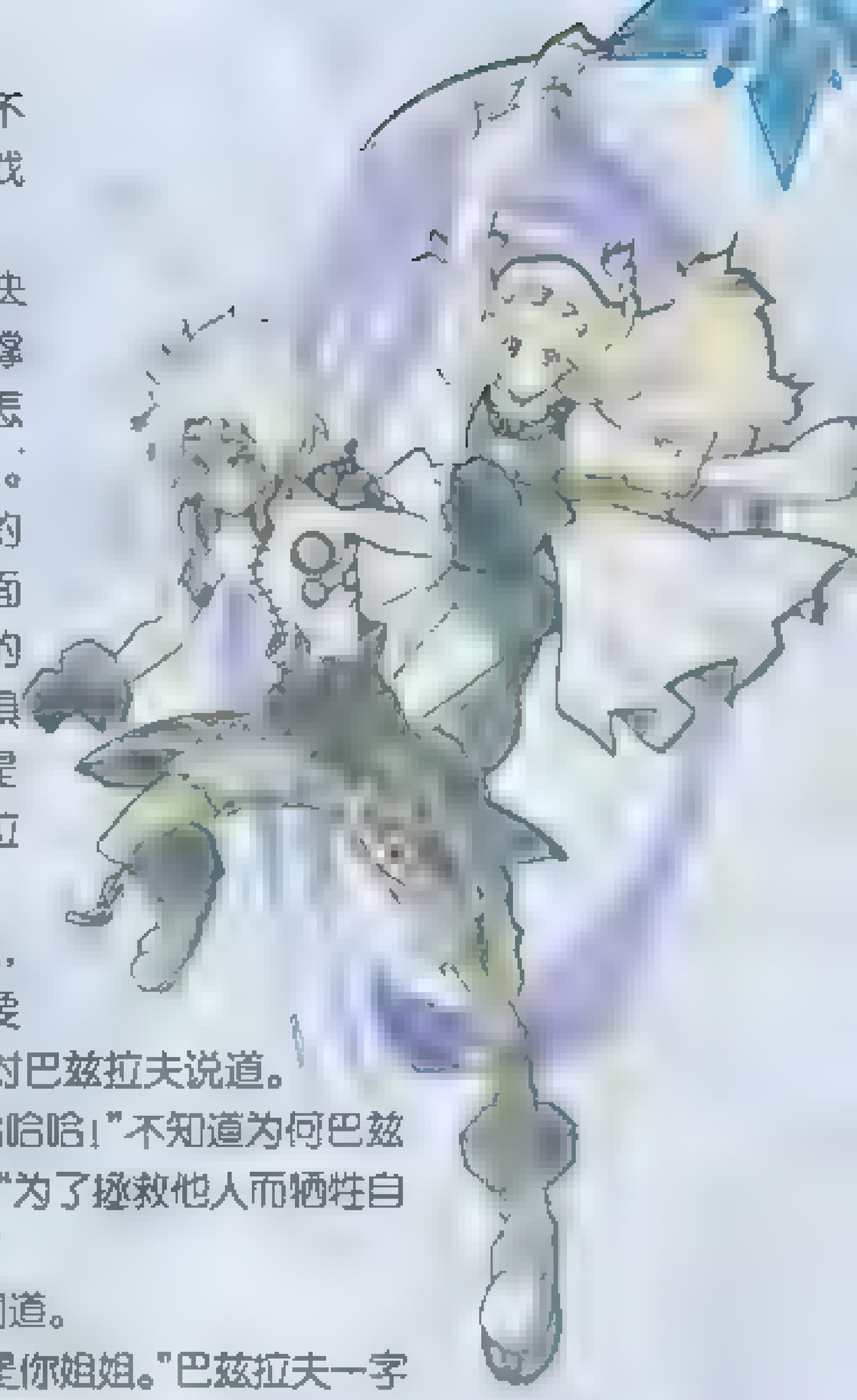
"没想到能瞒过我们,不过可惜啊,你还是没那个运气。"梅拉妮来回踱着脚步,像猫看老鼠一样看着眼前的猎物。

"可恶,我不会把雪莉交给你们!"塞尔愤怒地冲向了梅拉妮,梅拉妮冷哼一声,在过完几招之后就将塞尔摞倒在地。

"太弱了……"一个中年男人这时从士兵中走了出来,包裹在他身上的那红黑两色的盔甲让他显得霸气与邪气十足,而见到他之后,梅拉妮、卡谢尔和斯汀立刻向他低头敬礼,看来来者的地位非同一般。

"向巴兹拉夫将军敬礼!"梅拉妮大声命令道。

"你就是那个叫梅尔内斯的女孩儿?"巴兹拉夫像一尊高大的巨像挡在雪莉的面前,用眼中洋溢着兴奋的神情,



"真让我们好找啊,不过这个捉迷藏的游戏也到此为止了。"

"雪莉……快逃……"塞尔勉强撑起自己的身体,但怎么使劲也站不起来。这时雪莉不知哪来的勇气挡在了塞尔的面前,虽然她那娇小的身躯因为心中的恐惧在颤抖着,但她还是勇敢地凝视着巴兹拉夫。

"你要找的是我,我跟你们走,但不要伤害我哥哥。"雪莉对巴兹拉夫说道。

"哼哼哼……哈哈哈!"不知道为何巴兹拉夫突然大笑起来,"为了拯救他人而牺牲自己,你们还真像啊。"

"和谁?"雪莉问道。

"还有谁?当然是你姐姐。"巴兹拉夫一字一句说道,听到这句话雪莉的心像被一击重锤击中呆在了那里。

啪!巴兹拉夫一巴掌将雪莉扇倒在地。

"雪莉!"塞尔使上全身的力气准备冲过去,却被卡谢尔牢牢钳住。

巴兹拉夫向卡谢尔使了个眼色,卡谢尔会意残忍地笑了一下,将塞尔从悬崖上扔了下去。

"哥哥!"雪莉惨叫一声就晕了过去。此时悬崖下忽然闪起一道金光,巴兹拉夫并没有在意,只是命令手下赶紧将雪莉带走。

第四节

"我……居然还活着!"不知道过了多久,塞尔从昏迷中醒了过来,除了头比较晕之外身体上并没有其他伤痕。

"你终于醒了,刚才吓了我一跳,你从上面落下来,全身被金色的光芒所包围。"塞尔这才注意到身旁站着一个可爱的小女孩,她像看稀奇一样盯着塞尔。

"金色的光……对了,你看到一个金发的女孩和一帮传红色衣服的军队么?"塞尔突然的疑问让小女孩更茫然不知所措。

"没看到。"小女孩摇了摇头。

"是吗……"塞尔呼了口气,一脸的失望,的确,这样的小孩子怎么可能会说清楚什么,而且这里离峭壁上还有一段距离。

"对了,你能不能带我到镇上去?"小女孩拉了拉塞尔的衣角问道,对眼前这个陌生男子没有表现出丝毫的畏惧。

"我?带你?"小女孩的请求让塞尔哭笑不得,从没见过这么胆大的小鬼,不知道有什么样的父母能生出这么古灵精怪的小家伙。

"我叫哈莉艾特·坎贝尔,你可以叫我哈蒂,我现在想去镇上,你能带我去吗?"

"啊……我叫塞尔·克利吉……"现在也没什么头绪,塞尔也觉得现在应该会灯台之街打听一下情报,反正带个小鬼也不会掉一层皮,于是答应了这个可爱小女孩的要求。

而此时的雪莉被梅拉妮带到一个满是牢房的地方,她一把将雪莉推进了牢房,说了几句威胁的话后就离开了。

"塞尔,你掉东西了。"正当塞尔准备离去的时候哈莉艾特叫住了他,塞尔这时才发现皮波送的贝壳掉在了地上,而且发出了淡蓝色的光芒。

"雪莉……"捡起那精致的小贝壳,塞尔不禁伤感起来,皮波说这贝壳有着神奇的力量,他现在只希望雪莉能平安无事。

"哥哥……"雪莉坐在地上,双臂紧抱着膝盖,想起刚才塞尔摔落悬崖的情形不禁抽泣起来,忽然皮波送的贝壳发出了蓝色的光芒,让雪莉吃了一惊。

"贝壳发光了!"雪莉又惊又喜,她吻着那颗略带温暖的贝壳,眼泪一下子夺眶而出,"哥哥,是哥哥吗?太好了,你好活着。我在这里,我在这里……"

"喂?喂?"忽然一个细小的声音从旁边的牢房中传来,听得出是个女孩子的声音。

"你是谁?"雪莉问道。

"果然……又是新人……"那个女孩无奈地叹了口气,"你是从哪里来的?你也是'水之民'吗?"

"!"雪莉听到"水之民"三个字时大吃一惊,这个词她太熟悉了,熟悉得想要忘记它……

未完待续

SKIT 对话精选

诺玛:啊……难受、痛苦,要死了。 摩西:真是个没出息的家伙…… 诺玛:还说,归根结底都是因为"摩西介"你没有好好的援护我! 摩西:我不是援护得够好了吗! 诺玛:那么,下一次就拜托你做我的盾牌了。 摩西:别开玩笑了!

[攻略透解]



《苍月十字架》是2003年GBA上推出的《晓月圆舞曲》的正统续作，讲述来须苍真战胜了自己身为魔王转世的命运一年之后，又不得不再次进入那个熟悉的城堡……游戏的画面从背景到人物也都在NDS的机能下做得更为精细，系统除了承袭《晓月》之外，更做出了大幅度的强化，魂的数量会影响使用的效果、武器的合成、两套装备等等，都带给玩家更多的惊喜；操作上除了传统的打斗解谜之外，还运用到了NDS触摸屏的性能，使得游戏更加有趣。

文 阿修罗

悪魔城ドラキュラ 蒼月の十字架

恶魔城 Dracula 苍月十字架　Konami　A·RPG

NDS

十字架之指引　基本系统

操作说明

十字键左右	角色移动
十字键上	[illegible]
十字键下	[illegible]
十字键上+[illegible]	[illegible]
十字键上+[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
A	[illegible]
B	跳跃
[illegible]	[illegible]
[illegible]	普通攻击
[illegible]	[illegible]
Start	打开游戏菜单
Select	[illegible]
[illegible]+Start+Select	[illegible]

菜单说明

EQUIP	[illegible]
[illegible]	[illegible]
USE ITEM	[illegible]
ABILITY	[illegible]
SLEEP	[illegible]
CONFIG	[illegible]
ENEMY	[illegible]
LIBRARY	[illegible]
MAGIC SEAL	[illegible]



状态说明

HP	[illegible]	MP	[illegible]
ATK	[illegible]	DEF	[illegible]
STR	[illegible]		
CON	[illegible]		
INT	[illegible]		
LCK	[illegible]		

STATUS	[illegible]
GOOD	正常
POISON	[illegible]
CURSE	[illegible]
STONE	[illegible]

苍月之书　游戏流程

在城市的街头，苍真正与弥那谈论着一年前的那次事件。突然在他们面前出现了一个叫做塞利亚的女人，并且二话不说就召唤出一群魔物袭击他们，所幸匆匆赶来的有角幻也再一次帮助苍真击退了来敌。在得知自己的支配之力并没有消失，以及那个叫做塞利亚的邪教教祖疯狂的计划后，为了弥那的安危，苍真没有听从有角的劝告，仍然固执地采取了行动……



从地图上消失的村庄

根据哈马那里得到的情报，邪教的本部就在这个边陲的小村里。一直向前来到城堡的吊桥前，苍真遇到了久违的洋子和尤利乌斯，尤利乌斯见到苍真并不是很高兴，于是撇下他们二人抢先越过护城河进入城内。之后洋子告诉苍真要对付塞利亚就需要学会魔封阵，并对其进行了简单培训（画魔封阵时是没有时间限制的，在以后的战斗中不要慌，保证一次画准确就可以了）。回到刚才向下的岔路，先去右边的房间存个盘，然后解开左边门上的封印，进入后是游戏的第一场BOSS战。

搞定后利用飞装甲的魂跳过BOSS战后面的房间，来到一个大区域里，其中在左下角的房间里洋子会帮苍真手上的武器与魂进行合成，从而强化出更厉害的武器，另外也可以对苍真进行魂的[illegible]

开的道具店，可以先在这里买到恶魔城的一部分地图和一些回复药，道具店的商品会随进度而增加。之后通过道具店上方的入口，一直向前走过一条回廊来到水闸前，开启水闸将护城河的水放干，这样就可以进入下一个区域了。

BOSS 飞装甲

[illegible]

© 1986 2005 KONAMI

魔道研究栋



走上方的岔路会暂时受阻，所以先走下面。在某个房间再一次遇见了塞利亚和另外两名魔王候补者——达里奥和多米特利，这两人也许是出于嫉妒苍真魔王继承人的正统身份，因此对他十分的仇恨，不过这即将开始的战斗却被塞利亚制止，三个人留下"有本事就到最上阶来"的话后就消失了。继续前行，探开一个地图传送点，可以直接回到道具店那个区域。再一直向右下就会来到BOSS处。

战败邪眼魔神后获得可以划破冰块的战魂，这下就能通过右边了。

BOSS 邪眼魔神

没错，他就是片头动画里的那个巨人……他有三种攻击方式：直线光束、上勾拳、直冲拳。他眼睛开始发光的时候只要立刻蹲下就可以躲过巨大的直线光束；如果他的手臂往回缩到最下，就要立刻跳到远处，来躲开他的上勾拳；如果他先在空中虚挥一拳，那下一招肯定就是直冲拳，这一下威力极大，可以把苍真推到墙边上，所以要及时跳起躲避，然后还可以落在他那巨大的拳头上，待其缩回就可以对他的头部进行攻击了。建议装备长枪或者大剑之类的攻击范围广的武器。

狂乱的花园

进入狂乱的花园后先往左上前进，在一个树精的房间可以获得第二个魔封阵，但是还是解不开花园中间那个门上的封印。不要紧，先继续向上走，途中可以得到切换AB两套装备的魂，相当实用，这样就省去了不少在菜单中频繁换装备的麻烦。右边有一处入口被一个"老虎机"堵住了，这时只要金钱的后三位是"777"就可以打开它，房间里面有一件スリーセブン（CON、INT、LCK各项加7）。

黑之礼拜堂

由于狂乱的花园上方暂时上不去，所以先来到礼拜堂，这里到处飘着鬼舞者和堕天使射手（他的战魂攻击力很高，初期可用于BOSS战），给苍真的行进造成了很大麻烦，实在没把握还是多买点回复药吧。礼拜堂左下方有一个印有骷髅标记的墙壁，使用骷髅的战魂就可以打开，里面有一把初期比较厉害的枪。接着向左上前进，途中遇到遇到敌人女武神时可以多刷几下，她的魂不错，只要是直路就可以一直突进。之后就要对付魔王候补者之一的多米特利了。多米特利死掉之后，魂却钻入苍真体内，这让他很迷惑，难道支配之力允许自己支配人类的魂？接着先去存盘，因为后面的房间就要迎战地狱大总裁。

BOSS 地狱大总裁

很经典的敌人了。当它发动羽毛攻击时，在其正下方可以对其进行偷袭；它释放蝙蝠的时候，用下铲可以轻易躲过；当其发动光电球攻击时，建议立即跑远。战胜它之后会获得二段跳的战魂，这下就可以去狂乱的花园上方的BOSS房间了。

BOSS 多米特利

与他作战最简单了，多米特利会复制对手的特殊能力，所以一开始就现在他面前丢一个草或者[illegible]，然后他就只会丢这些东西，很快就可以解决他。注意别对他放那些强力战魂。

狂乱的花园

等候在上面房间里的是另一位魔王候补者达里奥，在战他之前，可以先打破附近某个房间的天花板，进入隐藏房间可以获得忍者装。



战后达里奥和突然出现的塞利亚又一起消失了……

BOSS 达里奥

达里奥的行动规律很好掌握：向前单发的火球，可以打掉也可以跳开；火焰波，离远点跳开就行；[illegible]装备堕天使射手的战魂，闪开的时候可以[illegible]。

妖魔迎宾馆



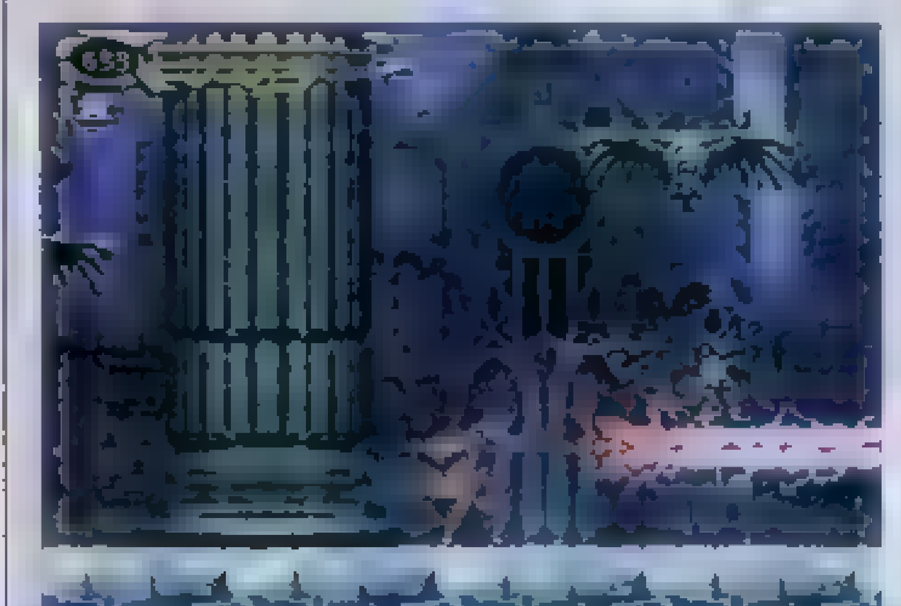
继续向左前进，不久有角从后面追了上来，他也不满意苍真一个人的单独行动，在把弥那的信和护符交给苍真后，两个人商定分头行动。在通过一条长廊后会看到一个16格的拼图，这个谜题很简单，只要将方块按照数字顺序从左至右、从上到下排列即可。注意，有的房间里隐藏有道具，只有组成通向该房间的通路才可取得。通过左上方的出口，BOSS的房间在最上面，先到下面大房间的左上去拿新的魔封阵，再去迎战BOSS。在这之前建议先去刷一下小丑的魂，投掷卡片的攻击力很高，而且到了后期为了打开某机关也需要它。

BOSS 傀儡王

最恐怖的就是它缓缓的将手中的木偶慢慢放到那四个盒子里，一旦成功将会对苍真造成100%的严重伤害，所以当发现它开始抓木偶的时候一定要抢先打掉。口中吐出的小人很容易躲过，或者用大剑扫一下[illegible]干净了。战胜后会得到傀儡王的战魂，作用是扔出一个木偶，然后与那个木偶进行置换，这样就能通过那些狭小的缺口了。

罪人之塔

用傀儡王的战魂通过黑之礼拜堂右上的缺口，来到罪人之塔。先在塔底一个冒着黑气的房间遇到了尤利乌斯，因为结界的力量太大，现在还无法破除，只能先向塔上前进。塔上的杂兵虽然攻击力很高但行动都很迟缓，注意闪避，攻击切忌贪多，在最上面会遇到BOSS罪魔兽。



击败它以后返回塔顶拿"塔的钥匙"，要搭配二段跳和飞装甲爬升，注意二段跳的第二下要跳晚一些，否则就前功尽弃了。

BOSS 罪魔兽

等级不高的话对付它还真的很困难，格高斯体型、攻击力都很大，再加上能够活动的区域太小，所以还是先去补点药品吧。它的初期攻击以吸气和放激光为主，将苍真吸到嘴巴上然后重重咬下，只要在他吸气的时候一直向反方向跑就可以了；激光的话在准备的时候蹲到它脚下就可以躲过。打到一定阶段格高斯会打坏地面，和苍真一起落下，在下落的过程中也可以对其进行攻击。落下后会增加喷毒气和跳起压下的攻击，毒气可以事先在它头部抽搐的时候躲开，挥刀也可以驱散；下压这招很麻烦，如果被逼到死角，只有看准时机蹲在它脖子下面才能躲过，还是建议在其跳起时尽快下铲到另一边。有点耐心，多利用战魂，很快就能解决它，然后获得罪魔兽的战魂——激光。

咒缚的时计塔

用钥匙打开罪人之塔左边蓝色的门，来到咒缚的时计塔，不久就遇到塞利亚。她说已经召唤出炎之恶魔，达里奥与之融合后就会获得更强大的力量。在她消失后，有角急忙追赶过去，而尤利乌斯去调查地下水脉，苍真则继续前进。

又是时计塔，美杜莎头、尖刺、齿轮……而本作更增加了旋转钉板和活动的柱子，这个时候就要活用傀儡来躲过横祸了，如果有30号怪物"墓碑"的战魂就可以使黄色美杜莎的石化攻击无效，这样就能减少一些不必要的伤害了。在刚进入时计塔时会发现一个老虎机，同上次一样，只要金钱后三位是"573"就能打开，房间里面是一枚戒指シャーマンリング，作用是加经验值。

BOSS 时魔人

[illegible]一定要与之保持[illegible]。用枪作武器是一个不错的选择，塞法尔的单发飞刀和天花板弹跳都很好躲过，注意他在二连击和发动时间静止之前会怪笑，这时赶快跑到屏幕上看不见他的地方就可以避免；他还经常在苍真头上飞过并投掷下飞刀，这招只能在时[illegible]缝隙才能[illegible]。[illegible]之后获得时间静止的能力。

3DM-SM

苍月十字架 TIPS 如果NDS的GBA卡槽里插有前作《晓月圆舞曲》，那么在NEW GAME的时候就会有一些变化：装备栏里会出现可以令稀有物品出现率上升的戒指（レアリング），道具栏里会出现三年期的牛奶和肉。而在洋子的房间里会出现一个可爱的[illegible]玩偶（需要插着卡带时进入才有）。

地下冥府

从黑之礼拜堂的地下通道用傀儡魂通过缺口，就可以来到地下冥府，很快就有一场BOSS战。接下来几乎都要在水下前进，如果有76号“水魔”的战魂，那么在水下的行走速度就会平常一样。在这里刷一下66号灯鬼的战魂吧，在后期有用。注意这里某房间有一个跷跷板和铁球，只要装备大锤就可以打动，装备雷神之锤（棍棒系最高级武器）去打就可以获得一个全HP恢复。苍真走瀑布右下的通道，来到沉默的遗迹。

BOSS 海魔兽

要攻击这条大鱼唯有等它跃出水面时才有机会，多丢斧子就能够轻松解决，战胜后就可以[illegible]

沉默的遗迹

利用时间静止，让炮弹打碎墙壁后来到沉默的遗迹。在一个房间内可以看到一个红球被封在一堆冰块里，慢慢敲掉多余冰块，引导红球到左上方，就可以破坏上边的墙壁，得到一枚提高珍稀道具出现几率的戒指レアリング。按原路线前进，看到达里奥将尤利乌斯打倒在地，并随后消失。在询问了尤利乌斯的伤势之后继续走，不久遇到一群血蝙蝠。

BOSS 蝙蝠军团

这群蝙蝠会不时变换成三种形态进行攻击，大蝙蝠：俯冲的时候二段跳就可以躲过；大手：应尽快把它[illegible]了它，获得变身成蝙蝠的能力。

魔道研究栋下部



回到地下冥府的瀑布处，利用77号战魂通过左下的通道，来到魔道研究栋下部。最深处有一个老虎机，金钱后三位是“666”就可以打开，里面是提高金钱出现几率的戒指ゴールドリング。从这里可以直接回到地图上消失的村庄，路途中有一处透明楼梯必须要靠幽灵的光来照亮。

妖魔迎宾馆上部

从时计塔的传送点下方走，变身为蝙蝠通过满是尖刺的房间，一直向左走就来到了恶魔城最上阶，这里的敌人等级很高，多做些准备再闯，达里奥就在上面的城主之间等着。不过先不要着急，从恶魔城最上阶下面的存盘点再一直往左走就来到妖魔迎宾馆上部，在一条长廊上，可以看到有三面印有怪物的墙壁，依次用相应的战魂攻击墙壁，就会解开封印，这三个怪物依次为：7号斧兵铠甲、45号小丑、66号灯鬼。通过后就是与镜魔的战斗。

BOSS 镜魔

尽量让苍真装备攻击速度高的武器（长剑、拳套）进行攻击，镜魔有两个形态，第一形态时，他在镜子外面只会挥舞匕首，很容易躲而且攻击力不高，当他钻进镜子时注意观察四个角的小镜子的方向，以此来躲避他在镜子中所发射的激光，安全起见还是变身成蝙蝠吧。胜利后在下一个房间迎战第二形态，此时镜魔的能力大大增强，他在空中压下时要尽快用疾退或下铲躲开，镜中的激光变粗变快了，而且是连续两次，要小心。战胜之后苍真就得到了可以进入镜中的战魂。

恶魔城最上阶

城主之间中，达里奥强行将炎魔的力量与自己进行了融合，不过房间的镜子里分明照出了炎魔的身影，不用多说了，进入镜中世界与他交战吧。

BOSS 阿耆尼

炎魔阿耆尼，周身都被火焰包围着，攻击、防御、体力都很高，对付他一定要有耐心，阿耆尼的三连爪速度很快，尤其是第一下要小心，他的左右来回冲[illegible]间外[illegible]，小心别碰到停在空[illegible]，连续吐火球时，地面上会[illegible]，缝隙很窄，要看准了跳。战胜后得到炎魔的战魂，接着进入后面的房间会得到最后一个魔封阵，这下狂乱的花园里那扇门的封印就可以[illegible]了。

狂乱的花园

打开那扇门的封印，进入之前先装备上弥那的护符（ミナのおまもり），进入后发现弥那被绑在树妖上并被塞利亚的光线当胸传过……悲愤的苍真正要发动他的魔王之力，却被赶来的有角所制止，原来那个弥那是塞利亚召唤的怪物假扮的。而多米特利的魂又从苍真的身体脱出，这时候他已经复制了苍真的能力，同样拥有继承魔王血统的正统资格，于是二人为了获得与之相称的魔王身体就此离去。



制裁的坑道

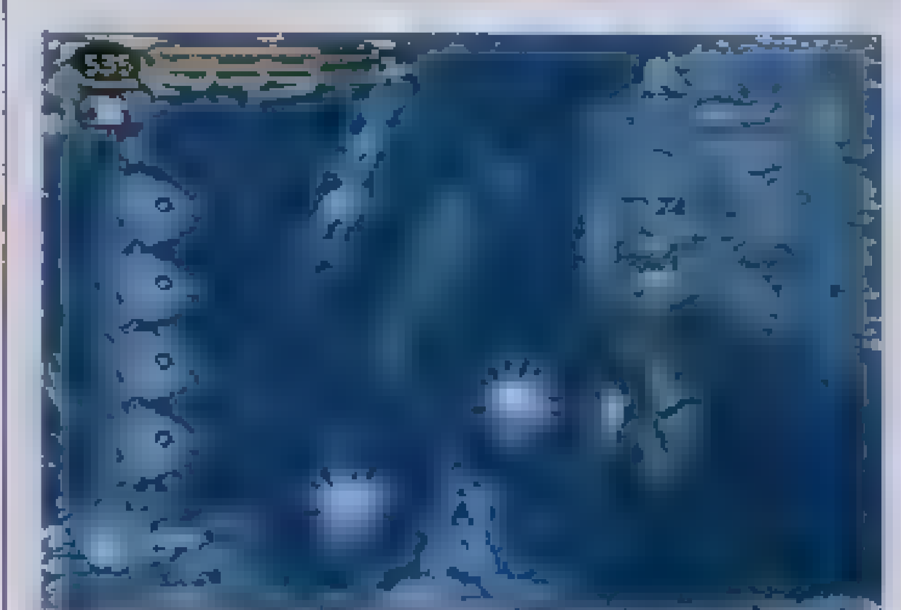
苍真确定了塞利亚二人的藏身位置在罪人之塔下面，便来到那个冒着黑气房间，尤利乌斯解开封印后精疲力尽地靠在一边“剩下的就拜托你们了！”接着苍真就来到制裁的坑道。这里见到很多熟悉的怪物，不过没有什么岔路，一直下到最底部，见到了BOSS，老朋友死神。战胜死神后获得他的战魂，可以释放小镰刀护身，再从后面房间的门来到深渊。

BOSS 死神

初始死神最爱用的攻击方式就是挥舞着镰刀的二连斩，注意不要被逼到角落里，第一下用下铲躲开后不要起身，第二下就不会被击中了。他释放的小镰刀用武器可以打掉，当他身上闪烁着一个红点时会在苍真头上出现[illegible]影分身释放竖直的激光，不过准备时间很长，提前看准缝隙躲过便可。死神被打至一定程度会采用第二套进攻方式，释放小镰刀的同时丢处旋转的大镰刀，如果有43号战魂，就可以专心躲避大镰刀了。突然出现在苍真身边的二连斩，不要着急，趁他出现的时候用二段跳躲开就好了。最恐怖的一招，左右两边来回出现骷髅头撞击苍真，这招极具伤害力和演出魄[illegible]下的方向，然后立即向反方向跳开，再接着一串向反方向的连跳，就可以躲过这一轮的攻击了。

深渊

和前作的“混沌”一样，这里算是把前面经过的区域做了个集合。深渊主要分为六个部分：炎之领域、沙之领域、冰之领域、生之领域、星之领域、骨之领域，注意在沙之领域里有高跳的战魂，而沙怪的战魂可以令苍真在沙中的移动速度和平时一样，这是游戏中最后两个能力战魂，一定要获得。之后在生之领域里迎战蝗虫之王阿巴顿。



BOSS 阿巴顿

他的攻击方式以指挥大群的蝗虫扑向苍真为主，分为：直线攻击、折线攻击、竖U字形攻击、横U字形攻击。直线攻击只要蹲下挥刀就可以躲过，折线攻击分好几个方向，所以要判断后再躲进折线里侧，横竖的U字形攻击，变成蝙蝠躲到U字的[illegible]可以了。胜利后得到阿巴顿的战魂——可以召唤出大群的蝗虫。

接下来没走几步路就要面对最终BOSS了，BOSS房间之前有传送点，可以先回去补充一些药品再进入。

多米特利由于强行融合，身体遭到了崩坏而变成了一个大骷髅。

BOSS 梅纳斯

已经经历了前面那么多战斗，还怕什么呢？使出最强技上吧！梅纳斯的两个形态都很好对付，装备上前面死神和阿巴顿的战魂，一边释放小镰刀，一边召唤蝗虫进攻，他的弱点是圣属性攻击，用85号复仇女神的魂大范围攻击也是不错的选择，这些都可以令苍真毫发无损的胜利。梅纳斯第一形态注意躲在喷毒雾的嘴下边，第二形态有两个头建议先打下面那个，上面的要来回跳跃躲避召唤出的怨魂，他自身有上段和下段的攻击，范围很大，要尽快从上方用高跳绕到他后背去。

终于结束了全部战斗，苍真也抑制住了自己的支配之力，和有角等人一起回到了心爱的弥那身边。

——GOOD ENDING

要想知道其他结局的达成方法，请留意76页、77页的TIPS

苍月十字架TIPS之2 游戏在后期每进行一段时间就可以回到“从地图上消失的村庄”中[illegible]的房间，可以[illegible]他们聊天获得新的情报，菜单中的LIBRARY也会增加一些项目。

悪魔城ドラキュラ
蒼月の十字架
100%地图

隐藏怪物

游戏中会得到一些“UMAニュース”，上面记载着三只隐藏怪物的信息。

① 29号，雪男，在入口的地方，发现一个雪男在背景中走动，只要这时装备骷髅侍者（40号）的战魂，丢一个咖喱饭出去就可以把它引出来，再用罪魔兽（109号）的战魂发射激光就可以将其定住打死。

② 32号，飞人，在时计塔上放的存盘点左边的房间内，背景浮着一个黑影，用曼陀罗草（22号）可以炸死他，注意不要急着退出房间，他的战魂会飘很久才附到苍真身上。

③ 81号，蛾男，在恶魔城最上阶，两端各有一个终极卫兵的房间，只要装备雷鸟（21号）的战魂对中间的发电机发射雷电，就可以点亮探照灯招来蛾男。

隐藏道具

Ⓐ 皇冠，在妖魔迎宾馆某个有骷髅侍者的房间，只要坐在椅子上，地面就会浮出一个皇冠。

Ⓑ 铃铛，在黑之礼拜堂有三个大钟的房间，用高跳去顶最左边那个钟的底部，就可以得到铃铛。

Ⓒ KONAMI MAN，在时计塔某个有两只史莱姆的房间，只要蹲在最上方没有尖刺的平台上，不久就能看到KONAMI MAN飞过。



武器

武器主要分为剑、刀、大剑、刺突剑、斧、长枪、棍棒、拳套八类，在洋子那里可以用战魂与这些武器进行合成，从而获得更高级的武器，最究极武器除了具有更强的破坏力，还可以释放出特殊的必杀技，更是威猛无比，比如死神镰刀的特殊攻击就是召唤大骷髅头左右冲撞，神怒拳套的特殊攻击就是《月下》的百裂拳等等。不过合成最高级武器往往要消耗BOSS的战魂，所以建议先达成100%魂收集率，再进行合成。

大部分武器的合成都是单线的，这里说一下剑类：剑的合成是有分支的，有匕首、短剑、长剑三类，其中匕首的最高级可以在哈马那里买到，短剑是不能合成的，长剑合成到一定阶段首先会出现两个分支：攻击力稍高的为普通剑，稍低一点的为神木剑，再继续合成会出现三个分支，攻击力从低到高排列分别是石化剑、火焰剑、无属性剑，不过不用担心，无论哪一种分支最后都会合成最终级的真空剑。

战魂

本作的战魂分类依然延续《晓月》，分为攻击型（BULLET TYPE，红色）、守护型（GUARDIAN TYPE，蓝色）、效果型（ENCHANT TYPE，黄色）和能力型（ABILITY TYPE，紫色）4种，除了增加了新的战魂之外，许多战魂会依据收集数量的不同而拥有不同等级，这样该战魂所发挥的效果也会有所变化，所以在游戏中要注意多收集同一个战魂来提升它的等级。



在敌人的资料上里，可以很清楚的看到其属性情况，从左到右依次是：打击（击）、突进（突）、挥斩（斩）、火炎（炎）、水、雷电（雷）、暗、圣、毒、咒、石化（石），分别对应苍真的11种属性攻击。其中该属性下面标有“O”记号，说明这是攻击该敌人的有效属性，用此属性攻击会给敌人造成较大伤害；而如果该属性下标有“X”记号，则说明这是敌人的抵抗属性，用此属性攻击时伤害值会减半，甚至会无效。

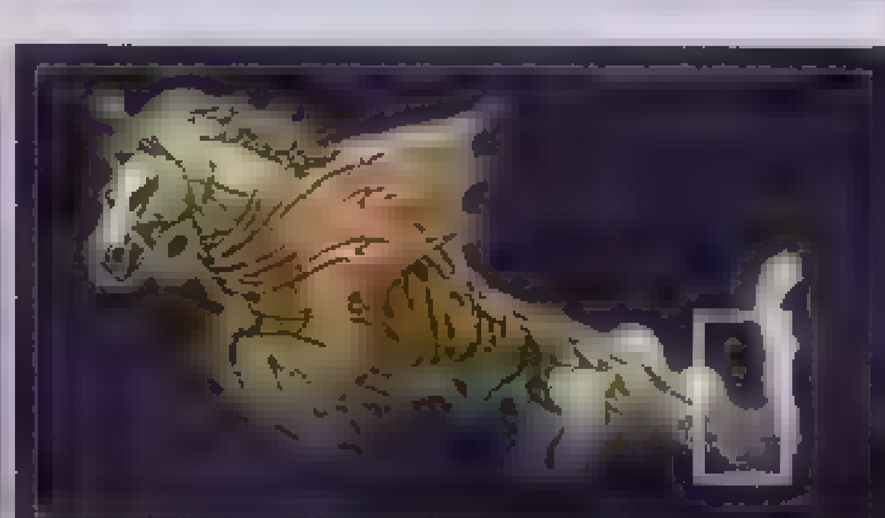
全敌人和全战魂列表

编号	名称	中文名称	有效属性	抵抗属性	消耗MP	战魂等级	稀有度	战魂类型及效果	获得地点
001	ゾンビ	僵尸	突斩圣石	暗	12	9	★★	红色 召唤丧尸	从地图上消失的村庄
002	こうもり	蝙蝠	突斩	—	3	3	★★	蓝色 召唤使魔“蝙蝠”	从地图上消失的村庄、沉默的遗迹
003	ゴースト	幽灵	圣	击突斩暗	5	1	★★★	蓝色 控制出壳的灵魂对远处进行侦察	魔道研究栋、黑之礼拜堂
004	スケルトン	骷髅	击炎圣	突暗	8	3	★★	红色 扔出骨头	从地图上消失的村庄、沉默的遗迹
005	ターンネートテーブル	鬼家具	击炎	—	—	1	★★★	黄色 坐在椅子上可以快速恢复体力	从地图上消失的村庄
006	ピーピングアイ	监视之眼	突斩石	—	—	1	★★★	黄色 可探查到能够破坏的墙壁	从地图上消失的村庄、沉默的遗迹
007	アックスアーマー	斧兵铠甲	击雷	炎水	25	3	★	红色 向上方丢出斧头	从地图上消失的村庄、魔道研究栋
008	スカルアーチャー	骷髅箭手	击炎圣	突暗	20	3	★★	蓝色 能蓄力的弓箭	魔道研究栋、沉默的遗迹
009	フェンリル	魔狼	突斩毒咒石	击	25	9	★	红色 将敌人咬断的尖牙	从地图上消失的村庄
010	スピンデビル	旋风恶魔	圣	暗	20	5	★	蓝色 地狱龙卷风	从地图上消失的村庄
011	アーマーナイト	铠甲骑士	击雷	炎水	30	3	★★	蓝色 连续转动枪进行攻击	从地图上消失的村庄、魔道研究栋
012	まじおみならい	见习魔女	突斩毒咒石	—	12	9	★★	红色 召唤猫	从地图上消失的村庄、魔道研究栋
013	ファットスローター	恶魔杀手	突斩毒石	击	15	1	★★	红色 必杀直拳	魔道研究栋
014	ボンバーアーマー	爆弹铠甲	击雷	炎水	48	3	★★	红色 高威力的爆弹	魔道研究栋
015	ゴーレム	巨像兵	击	—	—	9	★★	黄色 提高 STR 值	魔道研究栋
016	スライム	史莱姆	炎水雷暗圣	击	12	9	★	红色 来回弹跳的史莱姆	魔道研究栋、咒缚的时计塔
017	ウネ	妖草	斩炎石	雷	18	9	★★	红色 丢出妖草	狂乱的花园、地下冥府
018	スケルトン・エイプ	化骨猿	击炎圣	突暗	—	1	★★★	黄色 增加投掷战魂的距离	狂乱的花园 罪人之塔
019	マンティコア	刺尾狮	突斩石	击	5	9	★★	蓝色 生出尾巴协助攻击	魔道研究栋
020	モニュモニュ	鼻涕虫	炎水雷暗圣	击	10	3	★★	红色 召唤蜗牛	狂乱的花园
021	ライクーダ	雷鸟	突斩石	雷	35	9	★★	红色 雷攻击	狂乱的花园
022	マンドラゴラ	曼陀罗草	斩炎	雷	30	1	★★	红色 召唤曼陀罗进行范围攻击	狂乱的花园
023	サッカーボーイ	踢球骷髅	击炎圣	突暗	20	1	★★	红色 丢出好像是头的球	狂乱的花园
024	スケルトン・ファーマー	农夫骷髅	击炎圣	突暗	—	1	★★★	黄色 提升植物系技能的能力（50%）	狂乱的花园
025	フランケン	弗兰肯	突斩	雷	—	1	★★★	黄色 可以恢复体力1点／秒	黑之礼拜堂
026	カトブレパス	石牛怪	突斩	石	15	3	★★	蓝色 喷出石化气体	狂乱的花园
027	グール	食尸鬼	突斩炎圣石	暗	—	1	★★★	黄色 吃坏掉的食物不会受到伤害	黑之礼拜堂、沉默的遗迹
028	じんめんそう	人面草	斩炎石	雷	3	9	★	蓝色 召唤使魔“人面草”	狂乱的花园
029	イエティ	雪男	炎石	水	10	1	★	蓝色 集中魔力做出雪球，转动可变大，并攻击敌人	从地图上消失的村庄
030	グレイブ	墓碑	击	突斩	—	1	★★★	黄色 取消石化状态	黑之礼拜堂
031	ゴーストダンサー	鬼舞者	圣	击突斩暗	—	9	★★	黄色 提高 LCK 值	黑之礼拜堂、妖魔迎宾馆、妖魔迎宾馆上部
032	フライングヒュマノイビド	飞人	—	—	15	1	—	蓝色 提高 INT 和 LCK	咒缚的时计塔
033	ミニデビル	子恶魔	圣	暗	5	3	★★	蓝色 召唤使魔“子恶魔”	黑之礼拜堂
034	ケツアルクアトル	太古蛇神	击炎圣	突暗	5	9	★★	蓝色 召唤使魔“大王蛇神”	黑之礼拜堂
035	トレント	树人	斩炎	雷	—	1	★★★	黄色 提高 MP 恢复的速度	狂乱的花园、黑之礼拜堂
036	アマラリックスナイパ	堕天使射手	突斩暗	圣	25	9	★★	红色 弓箭援护射击	黑之礼拜堂
037	ヴァルキリー	女武神	突斩暗毒	圣	30	1	★★★	蓝色 变身成“女武神”向前突进	妖魔迎宾馆
038	グレートアーマー	巨铠兵	击雷	炎水	5	1	★★	蓝色 召唤使魔“巨铠兵”	黑之礼拜堂
039	キラードール	诅咒人偶	炎圣石	暗	—	1	★★★	黄色 取消诅咒状态	妖魔迎宾馆
040	スケルトン・ボーイ	骷髅侍者	击炎圣	突暗	10	3	★★	红色 丢出美味的咖喱饭（会爆炸）	妖魔迎宾馆、深渊
041	プロセルピナ	伯尔塞福涅	突斩圣毒	暗	5	3	★★	蓝色 用魔导器（吸尘器）吸收敌人的体力	妖魔迎宾馆
042	まじょ	魔女	突斩圣毒	暗	20	3	★★	红色 放出可以跟踪的魔法弹	黑之礼拜堂、妖魔迎宾馆上部
043	ブエル	五脚狮	突斩石	炎水	10	5	★	蓝色 火焰在身体四周旋转	妖魔迎宾馆、罪人之塔
044	リリス	莉莉斯	突斩圣毒	暗		9	★★	黄色 提高 INT 值	妖魔迎宾馆、妖魔迎宾馆上部
045	キラークラウン	小丑	突斩毒石	—	21	9	★★	红色 投出卡片	妖魔迎宾馆
046	ブーメラン・スケルトン	回旋标骷髅	击炎圣	突暗	—	11	★★	黄色 提升投掷武器的能力 （攻击力加50%，可连发两个）	狂乱的花园、妖魔迎宾馆、沉默的遗迹、 妖魔迎宾馆上部
047	のみおとこ	跳蚤男	突斩咒石		8	9	★★	红色 召唤跳蚤男	罪人之塔
048	デビル	恶魔	圣	暗	10	1	★★	[illegible]恶魔[illegible]，减[illegible]生命值（[illegible]20点[illegible]秒 [illegible]来STR大幅上升，同时DEF和CON降为0	[illegible]馆、咒[illegible]的时计塔、地下[illegible]府
049	ギロチンデビル	恶魔断头台	圣	暗	24	3	★	红色 地狱断头台	黑之礼拜堂、恶魔城最上阶
050	ドラグナッツォ	忧伤鬼吏	突斩圣咒石	暗	—	1	★★★	黄色 受到伤害不会硬直或被吹飞	罪人之塔

苍月十字架TIPS 100%战魂收集后在深渊的水之领域会获得混沌戒指（カオスリング）[illegible]，装备之后可令MP无限，这可是闯荡BOSS RUSH的必须装备啊！不过这次是快速恢复MP，而不是真的[illegible]了。

编号	名称	中文名称	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
051	ニードルス	爆海胆	突炎雷		3	3	★★	蓝色 召唤使魔“爆海胆”	地下冥府
052	ヘルボア	地狱猪王	突斩毒石	击	15	1	★★	红色 使出全身力量的钩拳	黑之礼拜堂
053	はねばしら	骨塔	击炎圣	突暗	–	9	★★★	黄色 提高 CON 值	黑之礼拜堂、妖魔迎宾馆
054	ホワイトドラゴン	白龙	击炎圣	击炎圣	15	3	★★	蓝色 喷出火焰	黑之礼拜堂、深渊
055	ワクワクの木	跳蚤男树	斩炎	雷	–	9	★★	黄色 CON 降低，STR 升高	狂乱的花园
056	インプ	小魔怪	圣	暗	50	1	★★	红色 制造出造成精神伤害的空间（交换敌人的 HP 和 MP）	咒缚的时计塔
057	ハーピー	人面鸟	突斩毒石	击	5	3	★★	蓝色 召唤使魔“人面鸟”	咒缚的时计塔
058	バルバルリッチヤ	鬼吏	突斩圣咒石	暗	30	1	★★★	蓝色 变身成“鬼吏”	黑之礼拜堂
059	エビル	邪神	–	暗	44	3	★★	红色 放出喷着魔力的黑暗球	恶魔城最上阶、妖魔迎宾馆上部、深渊
060	チュパカブラ	吸血魔人	突斩	击	8	9	★	红色 伸出舌头进行攻击	地下冥府
061	ラルヴァ	恶灵蜈蚣	圣	击突斩暗	25	3	★★	红色 召唤“恶灵蜈蚣”	沉默的遗迹、魔道研究栋下部
062	ハートイーター	食心怪虫	突斩石	–	–	9	★★★	黄色 取得的“心”增加（接“心”后的 MP 恢复量增加）	魔道研究栋下部、深渊
063	はんぎょじん	半鱼人	突斩雷咒石	水	10	3	★	红色 放水铁炮	地下冥府、魔道研究栋下部
064	フィッシュヘッド	鱼头	击炎圣	突暗	15	3	★★	红色 丢出鱼头	地下冥府
065	メディウサヘッド	美杜莎之首	突斩	–	10	1	★★★	蓝色 可以停在空中	咒缚的时计塔、地下冥府
066	ユコバック	灯鬼	突斩水石	炎	10	9	★★	红色 在空中设置火焰	地下冥府
067	キラーフッシュ	杀手鱼	突雷石	炎	10	3	★★	红色 召唤杀手鱼进行攻击（限水中）	魔道研究栋下部
068	ミミック	拟身怪	突斩咒石	–	–	1	★★★	黄色 受到伤害时会掉出金钱	狂乱的花园、地下冥府、妖魔迎宾馆上部
069	デッドパイレーツ	死灵海盗	突斩咒石	暗	–	1	★★	黄色 从背后攻击伤害更大（2 倍）	地下冥府
070	フローズンシェイド	冰亡灵	炎圣石	水暗	25	3	★★	红色 顺地面延伸的冰刃	地下冥府、深渊
071	ホムンクルス	人造人	突斩	水	8	9	★	红色 召唤出人造人	魔道研究栋下部
072	ディスクアーマー	飞轮铠甲	击雷	炎水	35	2	★★	红色 速度很快的旋转飞轮	罪人之塔
073	デカラビア	海星魔	突斩石	击	20	9	★	红色 投出海星	地下冥府
074	デッドメイト	死灵守墓人	突斩石	暗	12	9	★	红色 召唤狗（要攻击本体才能得到魂）	沉默的遗迹
075	バックベード	雷电巨眼	突斩石	雷	–	1	★★★	黄色 增强对雷属性攻击的抗性	咒缚的时计塔、恶魔城最上阶、制裁的坑道
076	ブロクル	水魔	炎雷	水	–	1	★★★	能力 使得苍真在水里的移动速度和平时一样	地下冥府
077	こうきどうはねばしら	高机动骨塔	击炎圣	突暗	15	1	★★★	蓝色 被两个骷髅抬着走（无敌）	地下冥府、沉默的遗迹
078	ゴルゴン	毒牛怪	突斩	毒石	15	3	★★★	蓝色 喷出毒气	
079	アルラ・ウネ	吸血妖花	斩炎	雷	10	9	★★	蓝色 召唤花妖守护	地下冥府、沉默的遗迹
080	Gアクスアーマー	G 斧铠甲	击雷	炎水	60	9	★★★	红色 大战斧旋风	罪人之塔、魔道研究栋下部
081	モスマン	蛾男	炎石	–	–	1	★	黄色 提高获得的经验值（25%）	罪人之塔
082	ムシュフシュ	怒蛇	突斩石	击	5	9	★★	蓝色 生出带毒的尾巴协助攻击 ·	恶魔城最上阶
083	デッドクルェセイダー	亡灵十字军	突斩炎圣石	暗	–	1	★★★	黄色 可减轻 10% 的伤害（如果原来伤 1 的话就减为 0）	沉默的遗迹、恶魔城最上阶
084	デッドトルーパー	亡灵骑士	突斩炎圣咒石	暗	–	1	★★★	黄色 在普通攻击（僵硬时间内）时可以魔法攻击	恶魔城最上阶
085	エリニュス	复仇女神	突斩暗毒	圣	45	1	★★★	红色 大范围的圣属性攻击	恶魔城最上阶、深渊
086	サキュバス	魅魔	突斩圣	暗	25	1	★★	红色 吸取敌人的体力恢复自己的体力	恶魔城最上阶、妖魔迎宾馆上部、深渊
087	リッパー	飞刀怪	突斩咒石	–	5	3	★★	红色 投出小刀	制裁的坑道、深渊
088	ブラックパンサー	黑豹	突斩	击	3	1	★	蓝色 带冲击波的高速移动	深渊
089	マッドデーモン	沙怪	圣	暗	–	1	★★	能力 使得仓真在沙中的移动速度和平时一样	深渊
090	ジャイアントスラグ	蜗牛	炎水雷暗圣	击	–	1	★★★	黄色 取消毒状态	深渊
091	ワーウルフ	狼人	突斩毒石	击	15	1	★★	蓝色 近距离冲刺	恶魔城最上阶
092	フレイムデーモン	炎魔	水圣	炎暗	25	1	★★	红色 放出灼热的火焰弹	恶魔城最上阶、妖魔迎宾馆上部、深渊
093	タンジェリー	毒史莱姆	炎水雷暗圣	击	–	1	★★★	黄色 增强对打击属性的攻击的抗性	咒缚的时计塔、制裁的坑道
094	アークデーモン	大恶魔	圣	暗	–	1	★★★	黄色 增强对暗属性的攻击的抗性	深渊
095	ギャイボン	恶魔飞骑士	突斩圣石	暗	5	3	★★	蓝色 召唤使魔“恶魔飞骑士”	制裁的坑道
096	ベリガン	恶魔枪骑士	突斩圣石	暗	20	9	★	红色 投出枪	制裁的坑道
097	ストラス	猫头鹰	突斩	击	–	9	★★★	黄色 降低 STR，提高 INT	深渊
098	ファイナルガード	终极卫兵	–	全部属性	60	1	★★★	蓝色 无敌铁壁防御	恶魔城最上阶、深渊
099	マラコーダ	长尾鬼吏	突斩圣石	暗	15	1	★★	红色 用尾巴攻击	深渊
100	アラストール	剑魔	圣	暗	5	3	★★	蓝色 召唤使魔“剑魔”	恶魔城最上阶
101	アイアンゴーレム	巨像铁兵	–	全部属性	30	1	★★★	蓝色 变身成无敌的“巨像铁兵”	魔道研究栋下部、妖魔迎宾馆上部
102	フライングアーマー	飞装甲	击雷	炎水	5	1	–	蓝色 减慢在空中下降的速度，使得仓真能跳得更远	从地图上消失的村庄
103	バロール	邪眼魔神	突斩	–	–	1	–	能力 点击触摸屏可以破坏特定的水晶块	魔道研究栋
104	マルファス	地狱大总裁	圣	–	–	1	–	能力 二段跳	黑之礼拜堂
105	ドミトリー	多米特利	突斩	–	–	–	–	–	黑之礼拜堂
106	ダリオ	达里奥	突斩水	炎	–	–	–	–	狂乱的花园、恶魔城最上阶
107	パペットマスター	傀儡王	炎	–	5	1	–	红色 投出人形木偶后与之交换位置	妖魔迎宾馆
108	ラハブ	海魔兽	突雷圣	水	–	1	–	能力 可以潜入水中	地下冥府
109	ゲーゴス	罪魔兽	突斩	–	30	1	–	蓝色 射出激光	罪人之塔
110	ゼファル	时魔人	突斩	–	80	1	–	红色 停止时间	咒缚的时计塔
111	バットカンパニー	蝙蝠军团	突火	–	15	1	–	蓝色 能变成蝙蝠 飞向高处	沉默的遗迹
112	パラノイア	镜魔	突斩	–	10	1	–	红色 可以进入到镜子里去	妖魔迎宾馆上部
113	アグニ	阿耆尼	水	炎	24	1	–	红色 放出在地面快速移动的火柱	恶魔城最上阶
114	デス	死神	–	暗	10	1	–	蓝色 攻击敌人的死神的镰刀	制裁的坑道
115	アバドン	阿巴顿	突斩圣	暗	40	1	–	红色 放出蝗虫群袭击敌人	深渊
116	メナス	梅纳斯	圣	–	–	–	–	–	深渊
–	ドッペルゲンガー	生灵	–	–	–	–	–	能力 切换 AB 两套装备	狂乱的花园
–	ヒポグリフ	跳空鹫马	–	–	–	–	–	能力 高跳	深渊








苍月十字架 TIPS 通关的存档上方会出现一个写有“CLEAR”的蝙蝠标记，选择它就可以进行二周目，二周目会继承金钱、道具及非特殊装备，并可以选择 HARD 难度。

苍月之宝藏 其他模式介绍

尤利乌斯模式（JULIUS MODE）&音乐鉴赏模式（SOUND MODE）

达成BAD ENDING后，游戏会出现尤利乌斯模式（JULIUS MODE）和音乐鉴赏模式（SOUND MODE）

在尤利乌斯模式中，最初只能控制尤利乌斯闯荡恶魔城，在途中，洋子和阿鲁卡多（有角幻也的真身）会陆续加入。洋子在最初战胜飞装甲后就可以加入，而阿鲁卡多是在恶魔迎宾馆中收到的。三个人之间用X来交换，HP和MP是共通的，都是用R键来变更必杀技，十字键上＋Y使用：尤利乌斯是斧子、圣鞭、十字架、圣水等传统副武器；洋子是冰、火、电三种魔法；阿鲁卡多是变身为蝙蝠、发射地狱火、分身攻击。三个人最后面对的是已经变成魔王的苍真，苍真的第二形态就是《月下》的序章里奇特所面对的德拉古拉伯爵的变身形态。

BOSS RUSH MODE

达成GODD ENDING后，游戏会出现传统的BOSS RUSH模式，根据完成的时间会得到不同的奖品。其中奖品死神战袍是可以卖掉的，一件21000GOLD，卖掉后可以继续在BOSS RUSH获得，这样很容易就可以攒一大笔钱了。



◀完成时间越短，奖品就越丰厚，它们有双截棍、弥那布娃娃、死神战袍和导弹等。

自由编关模式（ENEMY SET MODE）

这里可以在一条长廊内自由设置敌人，然后自己可以和朋友一起在WIRELESS MODE里面的VS MODE比赛，看谁先突破障碍夺得第一。下面介绍一下编辑的本规则：1，只能放置记录中已经杀掉的敌人，BOSS和一些特殊敌人除外；2，只能在地面上活动的敌人设置在空中，那么在实际玩的时候他会自动落到设置点的正下方。

苍月之忆 游戏剧情

新的威胁

我叫来须苍真，是个普通的高中生，本来过着平凡普通的生活。可命运就在去年的日食事件中发生了改变：我居然是魔王德拉古拉的转世！这一切太突然了，但幸好我在许多同伴的帮助下，破除了魔王转世的宿命，和弥那安全地脱离了那阴森恐怖的城堡。这是一年后的一天……

今天天气还不错，因为答应了陪弥那逛街，我一早便出了家门，在约好的地方等她。奇怪，一向很守时的弥那怎么到现在还不来？难道有什么意外？“呵呵”，我自嘲地笑了笑，难道自己也因为去年的那次事件而变得神经质了？脑海里不禁想起去年离开那个城堡时，有角幻也，那个浑身透着贵族气息的男子对我所讲的话：“善与恶是相对的，因为神必须是完全善良的，所以邪恶这种东西也一定会继续下去。虽然你体内沉睡着德拉古拉的力量，不过相信只要你保持着善良的信念，这力量就不会改变你。”不会的，放心，我是不会变成魔王的。

“苍真……”背后传来熟悉的声音，弥那终于来了，今天她脱去了神社的道装而穿了一件便服，显得格外清爽漂亮。“你来了？我们走吧。”我正要去牵她的手，却听见她说：“苍真君，那件事情已经过去一年了呢。”提这个干什么？我心里犯着嘀咕，“是啊，这么快就一年了。”“那个时候你用怪物的力量……”“我不是说过吗？自那时从城堡出来，我就没有用过那力量。”弥那脸上漏出不安的神色：“可、可是……总是有种不好的预感……”

正说话间，一道光束从我们面前闪过，光束的中间出现了一位女子。只见她穿着奇怪的巫女服，脸上透着一股邪气。她冷冷的问道：“你就是来须苍真？”好没礼貌的问话，“对，请问你是？”“我叫塞利亚，受死吧！”女子不由分说就召唤出一只骷髅，（经历过去年的事件，这些敌人我已经见怪不怪了）弥那禁不住尖叫起来。我挡在她的身前，虽然知道去年战斗的力量已经从体内消失，可为了弥那只能就此一搏了。

“退下，苍真。”一个穿黑色西装的男子匆匆赶来。有角幻也？他怎么又出现了？“哼，又是你，少来捣乱。”塞利亚抬起双手，在我和弥那他们之间张开一道结界。“可恶，苍真，接住！放心，弥那由我来保护。”有角从结界的缝隙丢给我一把匕首。我接过后顺势就刺向了骷髅，一阵噼哩啪啦的响声过后，它变成了一堆散乱的白骨。这时一团红色的东西从那堆白骨中飞出，以迅雷不及掩耳之势附到了我的身上。这个东西我再熟悉不过了，战魂，难道支配之力又回来了？



由于有过那次战斗的洗炼，我的身手也变得十分矫捷，塞利亚紧接着召唤出的铠甲骑士和巨像兵都被我轻松解决。“哼，今天就到此为止，咱们走着瞧。”说完这句话，塞利亚又在一道光束中消失……

“有角，怎么我的支配之力又出现了？”我问道。“还记得吗？我说过你的魔王之力只是沉睡在体内，有新的威胁就会觉醒。”“那么，那个女人究竟是什么来历？为什么要攻击我和弥那？”“她叫做塞利亚·福特纳，是最近很流行的一个邪教的教祖，这个教派群体都是魔王德拉古拉的追随者，他们想杀掉你，让魔王重新转世。”“怎么会这样……”弥那担心的说道。“你们不用管，这件事情我来处理。”有角说完也离开了。

弥那，怎么办？看着她忧虑的神情，我暗自下定了决心。

主动出击

数天以后，我冒着大雪来到了这个荒凉的村庄。“这应该就是那个邪教的本部了，哈马收集情报果然有一手。”我自言自语道。“哈哈哈……你是在夸我么？”一阵爽朗的笑声从身后传来，面前是那个光头、络腮胡，身材魁梧、军人打扮的老朋友。“哈马？你没必要跟着我来，这太危险了！”“呵呵，就是因为危险我才担心你，也许我会帮上忙的。再者，这次的事件又与吸血鬼有关，说不定会再次遇到洋子小姐……嗯，我先去找个地方安顿下来，有什么需要就找我吧，我的大门随时为你敞开。”这个爽直的家伙说完就自顾离去了。



真拿他没办法，我只好摸索着继续前进。正要进某一道门却被一股力量弹开了，是结界？我只好换条路走，没想到在一处吊桥前又碰到了熟悉的朋友——洋子，和对我一直抱有戒心的尤利乌斯。“你应该知道，苍真，如果你再次堕入魔道，我可不会对你手下留情。”“我明白！”“那你还来这里？知不知道他们打算做什么？”“塞利亚想杀掉我，甚至还要把弥那卷进来，这我绝不能容忍！”“好吧，你好自为之，我先走一步。”说着，尤利乌斯飞身跳过护城河进入城中。

“等等！”洋子抱怨道，“该死，这个性急的家伙！说起来，我们也好久没见面了呢，苍真君。”洋子扭过头。“是啊，你好，洋子小姐，请问我该怎么通过这里？”“拿着这个，这是魔封阵，”洋子说着递给我一本旧书。“这是干什么用的？”“塞利亚拥有制造结界的能力，怪物也是因此而被召唤出来的，所以要打败他们就必须要再次封印他们。”“好的，我记住了，会照着上面记载的东西做的。”

小试牛刀地解开了刚才那道门，并成功地封印了飞装甲后，我来到村庄的底部，原来哈马又在这里开起了商店。“嗨！老伙计，你还好吗？知道吗？洋子小姐就在我的对面，真是幸福啊！”“呵呵，有什么好东西卖我么？”“这个拿去吧，是前面的一部分地图，可以帮助你不走岔路。”“谢谢！”我离开哈马的商店来到对面洋子的房间，“算了，战斗的事情还是交给你们这些男人去做吧，我可以帮助你提升武器的能力，前提是必须要有魂哦！”“明白了，洋子小姐，谢谢你的帮助。”

我照着地图前进，打开了一个水闸，来到一个满是魔法研究的书籍、瓶瓶罐罐和弥漫着古怪药水气味的地方。在这里终于再次遇见了塞利亚，她的身边还多了两个男子。“原来魔王就是这个小屁孩，可笑！”那个火红头发的男子大声喊道，一副自大的样子。“头脑简单的家伙只会凭借外表来判断事物，所以失败的总是他们，”身材略瘦一些的黄发男子阴阳怪气地说着。红发男子被激怒了：“你说什么？多米特利！”“哼，我只是讲事实而已。”“够了！你们两个有完没完？达里奥，多米特利，都给我住嘴！”塞利亚不耐烦地制止了两人的争吵，依然用阴险的口吻对我说道：“失礼了，欢迎来到我们的总部。”“哼，客套话就免了吧。”“你是因为害怕爱人被卷进来么？啊哈哈，真是个多情的男人。”塞利亚一下就猜到了苍真的来意。“你们为什么要让魔王复活？”塞利亚回答道：“你应该明白，目前这个世界只有完全的‘善’，而‘恶’的力量正在缓慢减弱，那样一来这个世界的平衡就要遭到破坏。”“所以你们要保持平衡，就要一个完全的‘恶’，也就是必须要有一个魔王出现？”“也不全是那样，但是现在当务之急的就是要尽快创造出魔王。”旁边的达里奥早就不耐烦了：“够了，快点干掉他！”“先等一等，他们这两个[illegible]，还要经过一些测试。”“测试？”达里奥不解。“笨蛋，魔王只有一人，你我

苍月十字架 TIPS：NORMAL ENDING的达成方法——在恶魔城最上层不进入镜子而直接将达里奥杀死，游戏就会完结，不过有很多谜团都没有解开。

其中的一人。”多米特利解释道。“明白了，这个家伙死在谁的手里，谁就是魔王！”迟钝的达里奥终于弄清楚了塞利亚的意思。“苍真，有本事就到最上阶来找我们。”塞利亚留下了这句话后和那二人一起消失在一道蓝光之中。

“搞什么！这些疯狂的家伙！”来到黑之礼拜堂，我遇到了恶魔候补人之一的多米特利，只见他挨了怪物暗黑球重重一击居然好发无伤，并且他释放了一个暗黑球回去！“难道你背叛了塞利亚？你居然与魔物进行战斗？”“别开玩笑了，这是获得力量的仪式。”果然如我所料，多米特利具有复制能力。“慢着，我并不想与你战斗，你为什么要帮助塞利亚？”“哼，我从没想过要帮助她，”多米特利轻蔑地答道，“我想证明我所拥有的力量的意义，仅此而已。”“那么你想成为魔王吗？”“那就要看我的力量能不能达到那种程度了，废话少说，来吧！”

可能是因为他比较瘦弱，拳头打在我身上根本不痛不痒，于是我很容易就解决掉他。“混蛋，难道就这样结束么？”多米特利气急败坏地说道。“我不会杀你的，你投降吧，”我收起武器。“哼，我不需要你的怜悯，你会因此付出代价的。”说着，多米特利惨叫一声就死去了。奇怪的是，从他体内飘出一个黑色的魂并附到了我的身上！“不可能！这分明是人类的魂！难道支配之力也允许人类的魂受我支配？”不过我检查了一下，身体没有发现什么不适，因此作罢。

在狂乱的花园上面的房间，我见到了火焰男子达里奥。“真是的，让我等了这么久！那些多余的事情就不要做嘛！”他显然已经不耐烦了。“你是指……”“对，就是多米特利那家伙！”“非常抱歉，我并没有杀死你那个同伴的意思，不过后来他很奇怪就……”我有些愧疚地答道。“那种家伙，哼，我早就想除掉他了。”听到他这么说我不禁打了个寒战，这些人毫无友情，是怎么走到一起的？“好了，快来吧，我已经迫不及待了！”达里奥开始摩拳擦掌。“等等！你做了魔王有什么意义呢？”我很好奇。“破坏！终极破坏！”只见他张开双手，四周卷起了火柱，将周围的一切瞬间烧为了灰烬，接着就像我扑过来。可没过多久就败在了我的剑下。“可恶，力量还是不够！”落败后的他恼羞成怒，还想要聚起力量在一次向我进攻，却被赶来的塞利亚制止了：“住手，达里奥，别忘了你的身分，我们还有别的计划。”听了她的话，达里奥乖乖地离开了，“苍真，旅途还很长呢，好好的表现给我看吧，呵哈哈……”这个变态的女人，说完又伴随着一阵狂笑消失了。

远方的祝福

我正止步于恶魔迎宾馆时，从后面传来有角幻也的声音：“不是告诉过你不要管这件事吗？为什么不听我的话？”看来他对我有些不满。“我怕她们把弥那卷进来。”“这你不用担心，我的朋友在保护她，相反地，你的状况更令人担忧。”“你放心好了，我是不会变成魔王的。”“你要了解，这是一件非常危险的事情，不过既然你来了，我也没办法，你要多注意自己的情况，我也会在一旁监视你。”“哦？那还要多谢你了！”我不禁苦笑着，这命运终究还是没改变啊！“给你这个，”有角递给我一个护身符和一封信，一眼就看出来那个护身符是弥那的，我打开信，只见里面写道：

苍真君：

你现在一定在教团总部里面吧？自从那天的袭击事件后，我就一直没见过你的身影，我就想你一定去了那里，虽然我知道你这么做是为了我，可你知道吗？我更担心你的安危！你是一个不肯轻易改变主意的人，我知道在事情解决之前你肯定不会回来。答应我，无论如何都一定要安全的回到我身边，这时我惟一的要求，这个护身符也请你一定带在身上，它会保护你的。

——弥那

眼眶不禁有些湿润，稍稍平静之后，我与有角讨论了下一步的行动路线。“这样吧，你先去最上阶找那个罪魁祸手的女人，我去调查一下那个魔王候补者的情况。”虽然有角有些冷酷，但不知道为什么，他总能给人一种信赖感。“好吧，就这样。”于是我们开始分头行动。

通过打败傀儡王后获得的能力，我来到罪人之塔，没走多久就来到一个充满黑气的阴森的房间，只见尤利乌斯正在那边研究着什么。“喂！有什么发现吗？”我问道。“这地下有很强的结界，目前对此我还束手无策。”我们两人交流了一下情报后，尤利乌斯决定去别处看看，我则继续前行。

进入咒缚的时计塔不久，塞利亚就出现在我面前。“呵哈哈……看来进展顺利，小鬼，我已经召唤出炎之恶魔，达里奥的力量也会被强化到顶点，我很期待你的进一步表现……”“慢着！别跑！”随后赶来的有角又追踪消失的塞利亚而去。这时候从地下水脉方向传来了巨大的力量场，尤利乌斯说要去查看一下：“如果你也要去，就跟过来吧。”“喂，等等我……”这个家伙性子可真急，眨眼间就跑得不见了踪影。在通过水脉来到沉默的遗迹，发现了达里奥和尤利乌斯正在一个长房间里。两个人好像刚刚交过手，达里奥力量好像加强了，而尤利乌斯的状况似乎不妙。“传说中的吸血鬼猎人就只有这种程度，哈哈，或者说，我太强了？”达里奥变得更加狂妄至极。“住嘴！”尤利乌斯慢慢从地上爬起来，但腿一软，再次跪倒在地上。“小家伙，我们又见面了，上次失败的屈辱我会加倍还给你！等我获得了完全的力量……我在城主之间等着你，到时候决一死战吧！”说完就消失在一片团红光之中。“尤利乌斯，你不要紧吧？”“咳，好可怕的炎之力量，我不会魔封阵，对付他真是束手无策……”“别担心了，剩下的交给我了。”“好，我相信你，别忘了，苍真，你所背负的命运。”我转身之后听到了他的告诫。



结束一切

我一路上就很奇怪，为什么城里会有那么多的镜子？不知觉间解开了通往妖魔迎宾馆上部的封印，遇到了镜魔。打败它后我居然可以钻入镜中的世界，这对不久之后与达里奥的战斗有什么影响呢？

终于来到城主之间，达里奥正在大厅中，只见大厅的镜子里有一个全身是火的恶魔在来回飘动。那一定有什么古怪！于是我钻进镜中。果然，达里奥的力量之源就是这个炎之恶魔！消灭了它从镜子里走出来的时候，发现达里奥已经瘫软在地上。“你、你这家伙做了什么？力量……我的力量没有了！”他的脸异常扭曲。“所谓的力量并不是让你这种人拿来用作肆意破坏的。”“你的表现非常好！”塞利亚又出现在面前，“不过有一个你想见的东西，在城堡的某处，我等着你。”

我想见的……难道是！我手中紧紧攥着弥那的护身符，破除了花园里最后一道封印之门，进入后发现果然如我所担心的，弥那被绑在一棵妖树上，已经失去了知觉。旁边的塞利亚抬起了手，聚集起杀人的光线，“来须苍真，和你心爱的人见最后一面吧！”“不要！”待我跑过去时已经晚了，光线从弥那当胸穿过。一股仇恨直冲脑门，我的意识在慢慢减弱……塞利亚则诡异地笑着：“混沌的力量开始聚集，好极了，魔王就要降临了，啊哈哈……”“慢着，苍真！那个不是弥那！”“？什么！”我自身的意识突的一跳。紧接着，就看到那个“弥那”变成了一堆妖怪的尸体残骸，这时候，从我体内飞出一个黑色的魂，落在了那堆残骸上，只见它慢慢改变了身形，最终大家都认出了他。“多米特利！你不是已经死了吗？”塞利亚十分奇怪。“哼，只是舍弃了身体而已，我没那么容易死去。我已经复制了苍真的支配之力，现在所缺的就是一个身体。”“这么说，你现在已经和苍真一样拥有继承魔王的正统资格？”塞利亚一脸兴奋。“喂，别光顾着高兴，事情还没有结束，我需要一个与这力量相配的身体。”“好好，咱们这就去。”说完两个人又消失了。他们会在哪里举行这邪恶的仪式呢？“去罪人之塔吧，那下面是连接魔界的通道，他们只能藏在那里了，我会想办法打开结界的。”尤利乌斯说道。“城里就剩下那一处没有去过了，走吧，”有角也同意尤利乌斯的看法，于是三人再次来到那个充满黑气的房间。

尤利乌斯借助大十字架的威力破除了结界，自己也已经精疲力竭了……

深渊，这似乎意味着人的命运，永远是个逃不开的无底洞。这次危机之后究竟还会不会有下一次呢？一切都未知，未来就像这深渊一样……

在中心处，发现有角已经先一步赶到，不过却见他虚弱地倒在地上。“在祭品前，有角你的力量太弱了啊！”多米利特摇了摇头。“在这里我的魔力逆流了，无法发挥出力量，苍真，只有你能阻止他。”有角低声向我说道。祭品？我抬头一看，那不是塞利亚么？“你居然杀害同伴？”“她不是想看到魔王出现，现在不是如愿以偿了么？好了，支配之力对支配之力，来吧！”可就在他想要发动力量时，脸上的神情突然变得极为恐怖，或许他自己也感觉到了一些不妥，可还是强行要与魔物进行融合。“愚蠢，支配之力并不能简单地复制，你的魂根本控制不了这股力量。”有角的劝告多米利特根本听不进去，挥手将他打到一边。我急忙过去看他，原来只是昏了过去。“既然这样，那来吧！如你所愿，支配之力对支配之力！”



果然，多米利特的下场最终印证了有角的预言，全部的魔力都散发开来，身体也随之崩坏……而所有的魂也都反噬在我的身上，实在控制不住了！“苍真”，我眼前浮现出弥那的音容笑貌，不禁心头大震，神志也恢复了。城堡慢慢的坍塌，有角拉了我一把：“走吧，年轻人。”我陷入了迷茫之中：“魔王究竟是什么？如果它与神是相对存在的，那么这个世界就真的需要一个魔王吧？也就是……我？”“你错了，魔王并不是必须存在的，你就是你，而且你愿意成为魔王吗？”“当然不愿意！”“那么就继续坚持这个信念给我们大家看吧。”有角向后指了指，“看，他们都在那里等着咱们呢。”尤利乌斯、洋子、哈马都在那边向我挥手，而一个我再熟悉不过的身影慢慢走来……

“弥那！你怎么会来这里？”

“我担心你……”弥那顿时哭成泪人。

“别担心，你看，不是一切都好么？谢谢你的护身符。”

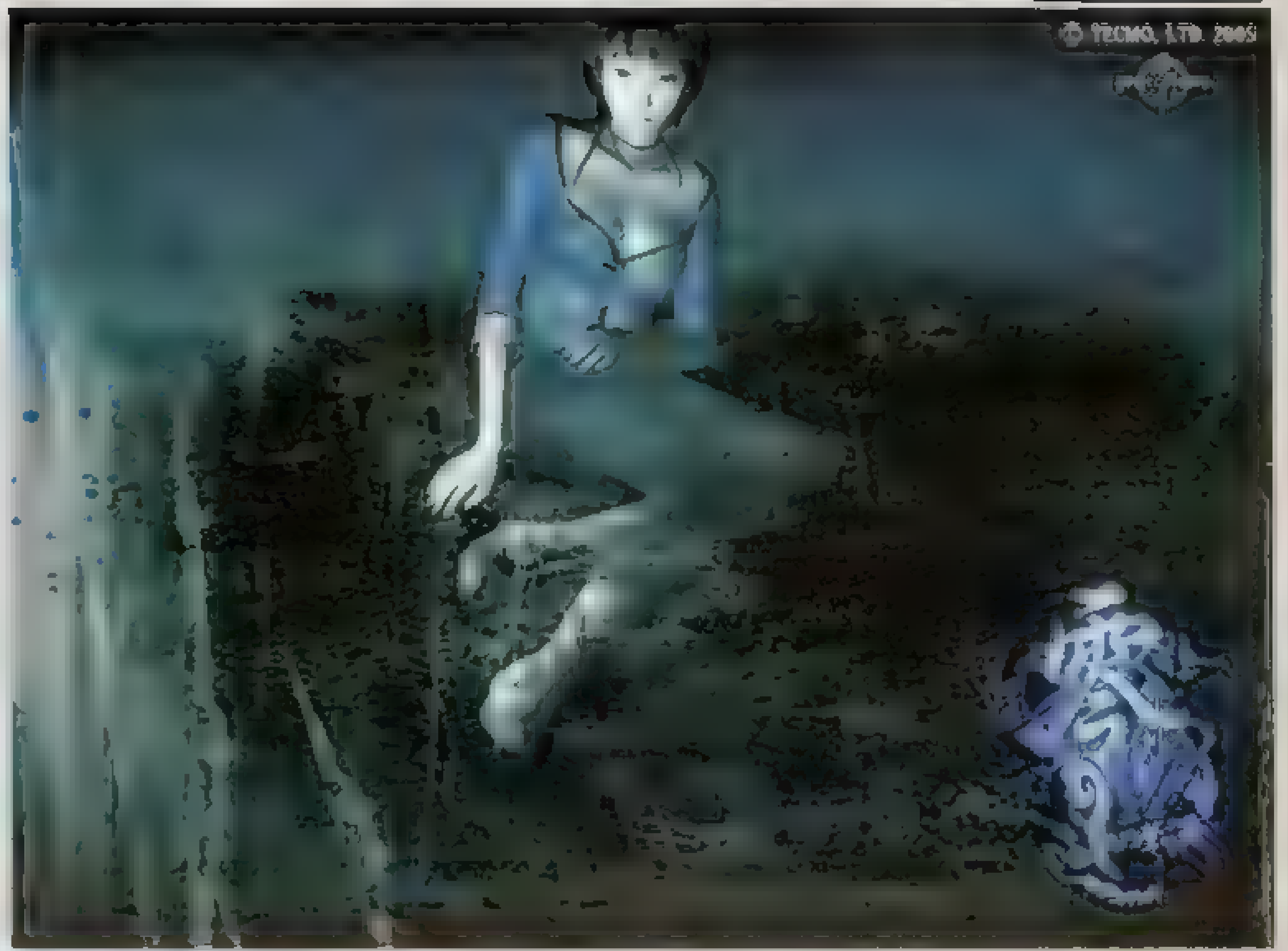
“嗯，我们回去吧。”弥那的脸上露出了灿烂笑容……

FIN

苍月十字架 TIPS.1 BAD ENDING的达成方法——在最后进入狂乱的花园时没有装备弥那的护符，就不会发现被塞利亚杀死的是弥那，之后苍真就会爆发自己的黑暗之力，再一次的成为魔王。

文 LightLucifer

《零 刺青之声》剧情小说（下）



比起《红蝶》来，《刺青之声》在剧情的冲击度上略有下降，这主要是由于游戏的流程是在现实与梦境之间交替，导致紧张感会不时得到松弛所致。不过，在广度上，本作却远远胜过了《ZERO》以及《红蝶》。“《零》系列”的一大特点，就是只玩一遍游戏的话，玩家几乎不可能了解剧情，必须要通过冒险中得到的笔记、档案等资料来自己进行研究分析才能找到答案，这也是本作的一大魅力。由于篇幅所致，在这里不可能为大家翻译全部资料，不过，以后说不定会有机会的哦。

第二章

一

正如今天下午所做的那个白昼梦一样，在踏入这间充满了邪气的大屋后，迎接怜的，依然是不计其数的残留在空间中的怨灵。

虽然不知道具体时间，但怜感觉得到，自己的这个噩梦至少已经做了两个多小时了。而在这样宛如地狱一般的环境中，怜之所以还能够生存下来的原因只有一个——她从屋中偶然捡到的那部古老的相机。

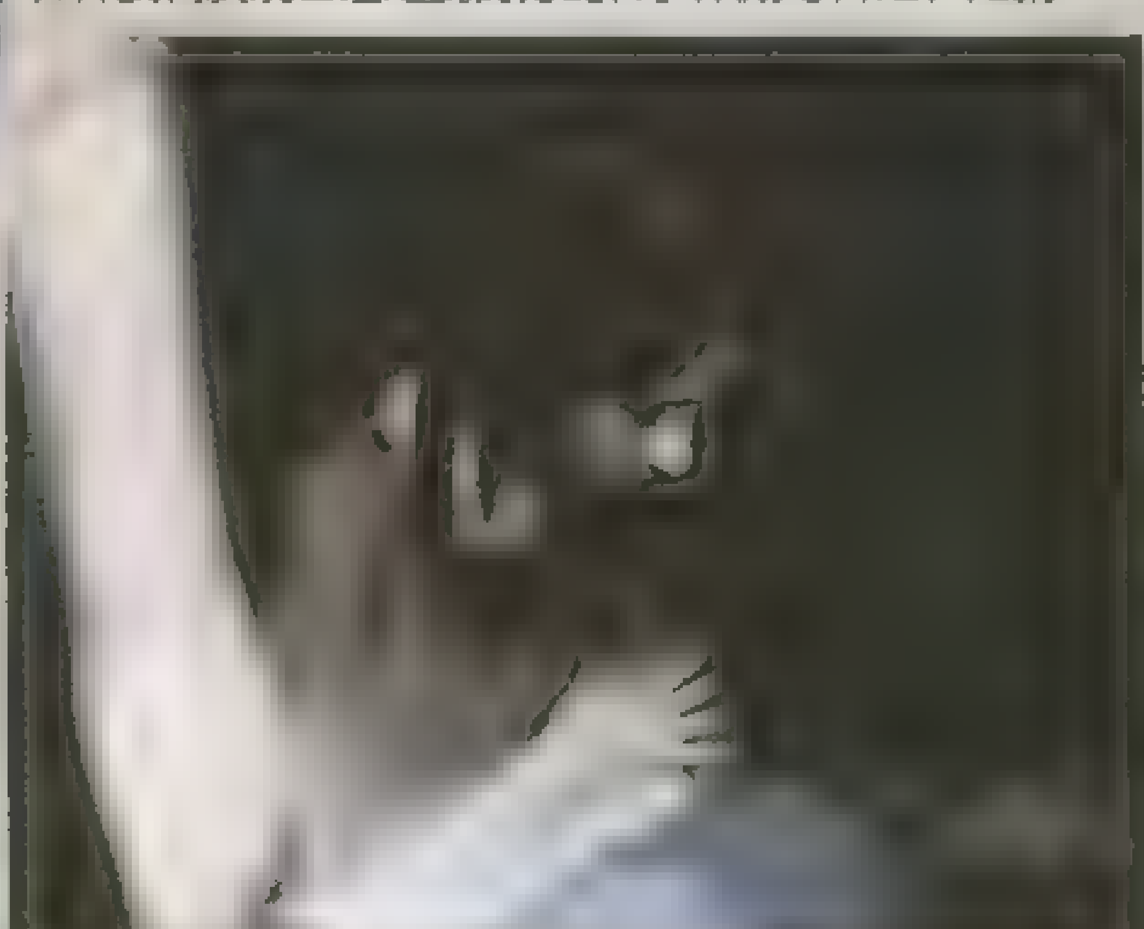
虽然不知道相机究竟从何而来，也不知道它的工作原理究竟是怎样的，但毫无疑问，这部相机有着将怨灵封印的神秘能力，只要利用其拍下怨灵，就可以令这些家伙魂飞魄散。如果没有它的话，怜已经不知道死了多少次了。但是，即使如此，怜依然不敢有丝毫地掉以轻心。在这鬼魅横生的噩梦里，不知有多少双眼睛正在暗处冷冷地注视着她的行动，想要抓住她松懈的那一瞬间将女子拖入自己的世界中。因此，怜只能紧紧地握住相机，时刻警惕着自己周围的动向。

虽然怜一直在这间大屋中苦苦寻觅着，但从刚才开始，优雨的身影就一直没有再次出现在她的眼前。不过，她却吃惊地发现了另外一件事情。

被噩梦吸引来到这里的，并不只有自己……

怜望着那个蜷缩在墙角，抱着头跪在地上瑟瑟发抖的红衣女子，小心翼翼地慢慢走到了她的身边。在此之前，她曾数次看到过这位女子的身影，但对方却仿佛非常害怕有人接近自己，每次都是一看到怜就马上快速逃走了。

不过，这次女子倒是没有再逃。又或者说是她也许并没有发现已经走到身旁的怜。从刚才开始，她就一直在害怕地带着哭腔不住喃喃自语着。由于声音很小，所以即使是站在她身前的怜也听不太清她究竟在说些什么。



“不是我的错……我也不想自己……活下来……为什么……飞机……好多人……大家都死了……我不想……不要……不要再这样对我了……求求你们……求求你们……”

看到女子害怕的样子后，怜担心地蹲下身去想要令其稍微平静下来。此时她却意外地发现，在女子身旁的地上丢有一张护照，看上面的照片应该就是这个女子，虽然说护照已经被烧掉了一部分，但怜依然能看清上面的那个名字——泷川吉乃。

“……你没事吧？”

怜好心问道，但就当她的手即将触到对方肩膀的那一刹那，红衣女子忽然浑身剧烈一震，就像被烧红的烙铁烫到似的惊呼了一声，猛地拨开怜的手向后疾退了两步。

女子抬起头，以惊恐的目光死死地盯着怜。几秒钟后，当她终于发觉到站在自己面前的并非怨灵时，欣喜若狂的表情也在那一瞬间浮现在了她的脸上。

“你、你也在做梦吗？”

不等怜回答，红衣女子便急忙站起身来，一把抓住怜的右手以哀求的声音大声喊道：“求求你，如果你能醒来的话，请、请将我唤醒吧！我、我不想再待在这里了！他们……他们总是不肯放过我！我明明就不是因为自己愿意才独自活下来的！还有、还有那个女人！我根本就不认识她！为什么她要不断地追我？为什么她想杀死我？我、我好害怕！求求你，救救我！将我从这噩梦中唤醒吧！我不想再……”

忽然，女子急促的声音硬生生地戛然而止。她直勾勾地死盯着怜的背后，就如同看到了鬼魅一般，眼中充满了恐惧的神色。

怜转过身顺着女子的视线向走廊的另一侧望去，而出现在她眼中的，是静静地站在黑暗的走廊尽头的一位青色皮肤的长发女子的身影。

当自己的视线触及到那个神秘女子时，怜不由自主地倒退了两步。虽然看不清女子的样子，但是从她身上感觉到的那种诡异的气氛却令她不寒而栗。

完全不同，与之前她所遇到的那些怨灵的感觉完全不同。死亡、愤怒、哀愁、悲伤、虐杀……自从看到女子的那一瞬间，这种种混杂在一起的强烈感情就如狂风暴雨般直刺入她的脑海中，让其几乎喘不过气来。

当身后的红衣女子尖叫一声并拼命地向另一旁逃走之时，怜方才如梦初醒。此时她才发现，那个女子不知何时竟然已经来到了离她只有几米远的地方，在这样的距离下怜才看清楚，女子的皮肤其实并非青色，而令她产生刚才那种错觉的，是刻在女子身上的纹身。

青色的纹身宛如无数扭曲的青蛇一般，遍布在上半身裸露的女子身上。脸孔、手臂、胸部……甚至从那冰冷的双眸中都仿佛能看到那青色的痕迹。

“会死……留在这里我必死无疑！”

当那个女子再度向自己这边逼近时，怜的心底已经彻底被对死亡的恐惧团团笼罩住了。虽然她手中拿有可以除灵的相机，但这铺天盖地的恐惧却令她根本就不敢将相机举起。此时此刻，充斥在怜脑海中的只有一个想法而已，而她也在这个想法出现在脑中的一瞬间便采取了行动。

逃！逃得越远越好！

怜扭头不顾一切地向着另一侧的大门处飞奔而去，而就在此时，空气的流动仿佛完全停上了，整个世界蓦然间变为了黑白两色。怜所能听见的，只有自己那急促的呼吸声，以及身后那不紧不慢，但却离自己越来越近的脚步声。



尽管看不见背后的情况，但怜却能清楚地感觉到那恐怖的气息没有一刻削弱过，而且一秒比一秒强烈。她害怕得几乎喘不过气来，只能拼命地向前逃窜着。她不知道前方的门后等待着自己的究竟是什么，也不知道究竟如何才能逃离这个噩梦。但此时的她已经没有其他的选择了。

逃，只能不断地逃！

忽然，怜感到自己的右肩似乎被两根手指轻拂了一下。指尖如同冰棱般寒彻骨髓，但其所触及之处却灼热得宛如要导致皮肤溃烂一般。

死……我会死吗？

有生以来，怜第一次真切地感受到死亡的阴影离自己竟是如此接近。她强忍着右肩的剧痛奔向前方的大门并一把将门拉开，在心中拼命地狂喊道。

我不想死！在没有再度与他相遇之前，我……我

不能死！

破旧的大门应声而开，耀眼的白光扑面而来。

“啊！”

黑泽怜大喊一声，猛地从床上坐了起来。隔了一会儿，当急促的呼吸渐渐恢复为正常时，她才感觉到冷汗已经浸湿了自己的全身。

此刻墙上挂钟的指针刚好指向清晨七时的位置，而窗外依然是灰蒙蒙的，雨还在下，淅淅沥沥地让人感到烦躁至极。

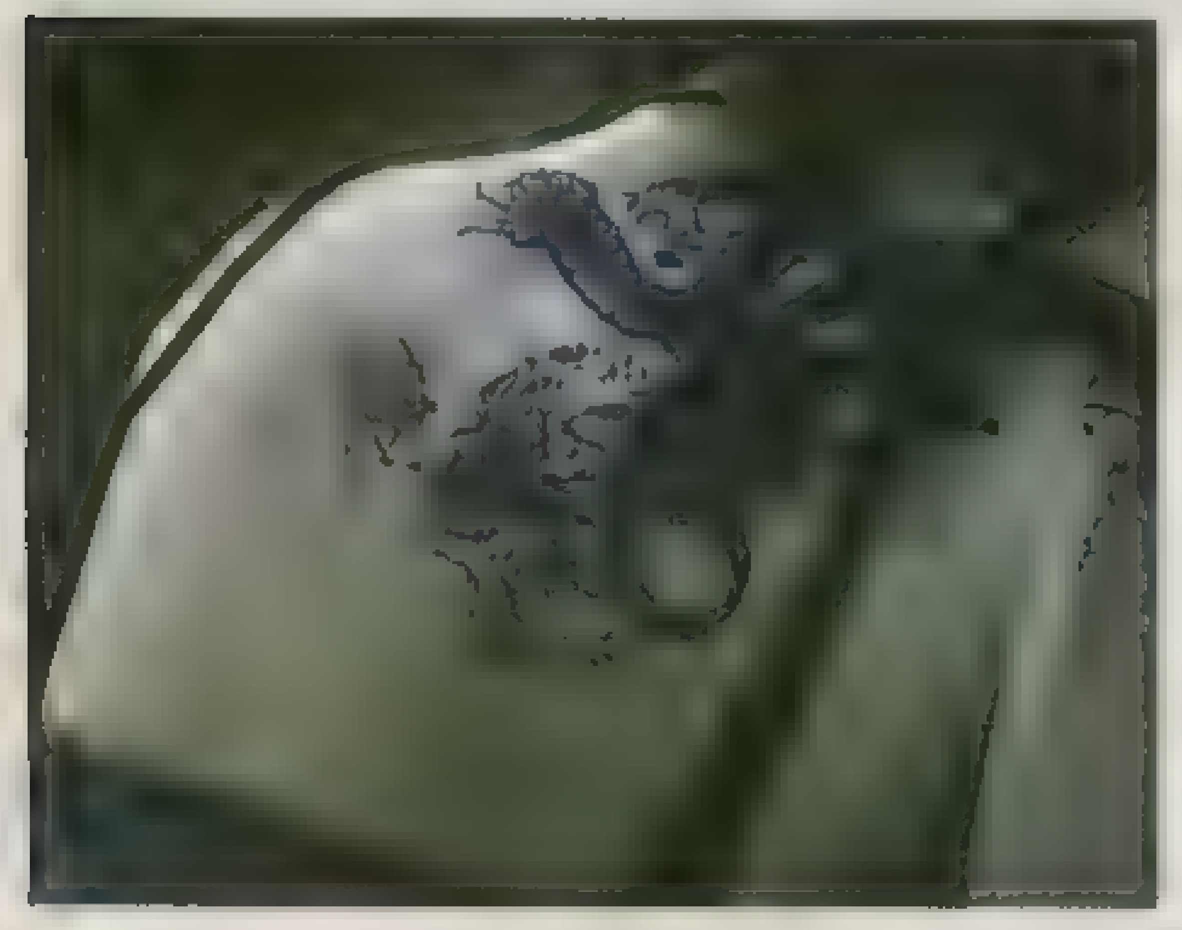
呆坐了几秒钟后，怜打开床头的灯，怔怔地看着对面那白色的墙壁，过了半晌才用双手掩住脸垂下了头去。

而就在此时，怜忽然感到一阵剧痛从自己的右肩处传来，那种冰冷与灼热交织混杂的感觉与梦中的那一幕毫无二致！

她急忙扭头望向自己的肩部，虽然只有一瞬间，但怜却清楚地看到了一幕异状的发生。

一种诡异的纹身花纹浮现在了自己的右肩处，在以飞快的速度蔓延到脖颈上后又在瞬间消失无踪了。

青色的，宛如无数条扭曲的蛇一般的纹身……



“怜姐，你没事吧？”

怜被这突然传入自己耳中的话语吓了一跳，赶忙向声音传来的方向望去。当看到出现在门口处的是深红时，她那紧绷的神经才总算是松弛了下来。

“我听到声音以为这里出什么事了，所以才过来看看。”深红担心地问道，“怎么，做噩梦了吗？”

“没什么……”怜摇了摇头，脸上努力挤出了一丝笑容，“多谢你的关心了。”

“可是，从昨天起怜姐你就不太对劲，是不是……”深红还想继续追问，但怜却以手势制止了自己的助手。

“没什么，我只是做了一个令人讨厌的梦而已。”怜深吸了一口气，尽量以平静的语调说道。

看到怜似乎不想再讨论这个话题，深红也没有继续追问下去。她轻轻点了点头，准备从外面带上房门。而就在这时，她却好像忽然想起了什么。

“对了。”深红向前几步，从怀中拿出了两封信。“这是今天早上邮递员送过来的。”

怜从深红手中接过了信。信是优雨生前的好友天仓萤写的，不过令怜有些诧异的是，收信人一栏中竟然还写着麻生优雨的名字，而从邮戳看来，这封信明明是几天前才寄出的。

“天仓先生大概还不知道麻生先生的事情吧……”深红看着信封说道。由于她的哥哥真冬以前曾与天仓萤一同工作过，所以她也曾与萤见过几次面，不过也只是点头之交而已。“那么，怜姐，我就不打扰你休息了。”

看到深红从外面将门轻轻带上后，怜轻叹了一口气，然后将注意力重新转回到了这封信上。

萤的信1

[illegible]

抱歉，好久没和你联系了。最近和怜处得还不错吧？我最近还在进行之前给你提到过的那个都市传说的调查。果然，在这个传说里出现的怪病与我之前给你说过的任女的病症有很多惊人的相似之处。虽然说大部分提到的都是流言蜚语之类的，但我听朋友说曾有几篇精神医学的研究论文有关于这个怪病的记载。如果你有与那些论文有关的消息的话就告诉我一声，说不定从中能找到什么线索。

我现在已经几乎把所有的工作都中断了，专心来进行这个都市传说的调查。如果你有时间的话，我也希望能得到你的帮助。另外，还记得我上次寄给你的那个照相机吗？我调查过一些资料，那好像就是被人称为“射影机”的非常珍贵的物品。从发现它的场所来看，搞不好它会和失踪事件及都市传说有关。如果你那里有什么新情报的话记得立即通知我，多谢了。

天仓萤

在未婚夫死去两个月的今天看到这样一封寄给他的信，这让怜的心情颇为复杂。因为那次的事件给她造成的打击实在是太大了，再加上葬礼也只通知了双方的少数亲友，所以大概有一些这几个月没和优雨联系过的朋友根本就不知道优雨已经去世的消息。这样想来的话，收到这样的信其实也并不奇怪。

不过，令怜最为在意的不是这个，而是萤在信中提到的那个“射影机”。虽然对方在信中没有对其进行过多的说明或任何外形上的描述，但不知为什么，一看到这个字眼，怜的脑中便马上浮现出了自己在梦中捡到的那个古老的相机。

虽然萤在信中说已经将射影机寄给了优雨，但怜却对这件事情一无所知。在犹豫了一下后，怜摇了摇头，推开房门向着位于走廊尽头的优雨房间走了过去。

由于心理医生曾对自己提出过这方面的建议，所以这是两个月来怜第一次走进优雨的房间。与两个月前相比，房中的摆设没有丝毫变化，而因为清洁工每个星期都会进入房间整理卫生，因此如果是不知情的人来到这里的话，恐怕都会认为这个房间依然还有人居住着。

怜一动不动地站在房门旁，默默地环视着房内的景象。渐渐地，她的眼眶湿润了。她紧紧咬住自己的下唇，好不容易才强忍住不至于哭出来。她曾以为自己在经过这两个月后也许能控制好自己的情绪，她曾以为如今的自己也许能尽量以平静的心态面对这一切，但现在她才明白，自己对于优雨的思念从来就没有一刻减弱过。

桌上放的电脑、摆放了众多书籍的书架、自己亲手购置的青纱窗帘……在这间小屋内，几乎每一寸空间都写满了自己与优雨在一起时留下的美好的回忆。如果不是此时放在床头柜上的那个古老的照相机猛然间映入怜的眼帘的话，那她大概已经再也无法控制自己的感情而痛哭失声了吧。

怜小心地拿起照相机仔细端详着。几秒钟后，她几乎可以确定，这就是她在梦中捡到的那个有着除灵能力的相机。天仓萤在信中所提到的“射影机”就是它吗？而它又为什么会出现在自己的梦中呢？

这时怜才发现，自己刚才拿起射影机的地方还放有一份文件。从上面所作的记号来看的话，似乎是优雨从自己的藏书中找到的相关资料。

射影机与异界实证

所谓的“射影机”，指的是从江户末期到明治时代年间，一位叫做麻生邦彦的博士为了与“异界”进行联系，利用“神秘科学”而研究出来的神秘的照相机。这里所说的“神秘科学”，是指配合当时西方文化的流入，把东洋思想以西方人的科技来进行证明的方法。麻生博士是当时最有名的“神秘科学家”，而射影机，便是他最具代表性的发明之一。

麻生博士以当时还非常珍贵的照相机为基础，在组合了特殊的菲林以及镜头后将其加以改良，这样便可以拍摄出以肉眼无法看到的“偏离位相的空间”、“精神体、灵体”等等本被认为不存在于这个世间的东西。当时被制作出来的射影机只有几台而已，可算是非常稀有的珍品。虽然有几部在古董商之间也曾进行过交易，但他们手中拥有的基本上都是已经坏掉的射影机。另外，“看见异界”这个射影机最神奇的机能似乎在这几十年间也很少被人提到，大概是射影机在岁月的流逝中已经永远失去这一机能了吧。

在看完之后，怜放下那份文档，重新将射影机端在了自己眼前。不过，透过镜头，怜却一点都没有感觉到梦中这部相机散发出来的神秘的力量。也许正如资料中所说，流传到现代的射影机已经失去了那种力量，可是，在梦中它明明……

此时怜忽然发现，这部相机似乎已经用了一张胶卷，不过究竟什么时候拍的现在还看不出来。她犹豫了一下，离开房间来到了楼下的暗室准备进行胶卷的冲洗工作。

不久后，那张照片在显影液中渐渐显露了出来。而当看清楚照片上被拍下的究竟是什么时，怜一下子呆住了。

因为，这张照片是她亲手拍摄的。

在昨夜的那个噩梦中，亲手拍摄的……

怜看着照片中那个在墙角害怕地蜷缩成一团的红衣女子，脑中一瞬间变得一切空白，隔了好久之后方才回过神来。而这时，曾在梦中看到的护照上的那个名字也跃入了她的脑海中。

“泷川吉乃……应该就是这个名字没错吧。”

怜定了定神，拿起射影机以及那张照片离开了暗室，并在大厅那里找到了正在做饭的深红。

“深红，帮我调查一下照片中的这个女人好吗？”怜说道，“目前我只知道她的名字是泷川吉乃，除此之外没有其他的资料。”

“泷川吉乃？我记得好像从哪里听到过这个名字……”深红接过照片，看着上面的红衣女子自言自语道。

“你认识她？”怜对深红的反应感到非常意外。

深红摇了摇头，继续苦思冥想着，而就在几秒钟后，她终于从脑中搜索到了对这个名字的记忆。

“在这里。”深红从身旁的报纸中翻了半天，然后从中抽出一张递给了怜。

那是将近一个月前的新闻报纸的头版，而首先映入怜眼中的就是那个大大的标题。

“惨剧今晨爆发！客机坠毁159人不幸丧生！”

据深红所说，这起发生在东京山区的坠机事件在当时引起了极大的震动。不过由于怜那一段时间根本就不想看任何报纸和电视，所以直到今天她才知道这起事件的发生。

不过与坠机事件本身相比，更吸引她注意力的，则是报纸右下角那一小块对于罹难事件中惟一一位幸存者的报道。



根据当时采访的记者小泽表示，这个名叫泷川吉乃的幸运的女子是在飞机即将坠毁之前从机体中被抛出的，几乎没有受到坠落时的大火的影响。由于被投出时的地点有树木等等的缓冲，因此被救出时，她被诊断只有无碍性命的外伤程度的烧伤和擦伤，以及极度的脱水和衰竭疲劳等现象。与这些比起来，反而是她的精神状态更为令人担心。

泷川吉乃，26岁，出事前两个月刚刚与男友订婚，并准备于半年后举行婚礼。她这次是与全家人以及未婚夫乘机一同外出旅游的，但在这次事故中，她的父母、亲友以及未婚夫都告罹难，只有她一人侥幸活了下来。当救难人员赶到现场时，他们看到的是浑身沾满了血迹，跪在自己血亲和恋人的尸体旁呆若木鸡的女子的身影。

“据说现在她还在住院，但详细的情况我也不清楚。”深红说道，“不过我的一个记者朋友当初一直在采访那次空难，如果有必要的话我可以问问他。”

“好的。”怜点了点头，脸上露出了一丝微笑，“那就拜托你了。”

二

虽然怜一向都很信任深红的办事效率，但这次她也为自己助手的速度之快吃了一惊。仅仅两个小时后她就接到了深红的电话，并得知了现在泷川吉乃的情况。

自从坠机事件以来，泷川吉乃一直在葛木医院接受治疗。也许是因为受到的刺激太大的缘故，她对孤身一人以及睡眠有极度的恐慌。根据仪器中的脑电波显示，每当她入睡时都会做噩梦，这点倒是不足为奇，对于曾经历过那种惨剧而又幸存下来的人来说，不做噩梦反而令人更为担心。

但是，接下来泷川吉乃所作出的举动却大大出乎医生的预料。

由于对那个挥之不去的噩梦过于恐惧，每当困意来袭时，泷川都会以自残的形式来强迫自己提起精神。最开始是用打破的杯子碎片扎自己的手臂，之后更是做出撞墙撞得头破血流、用牙齿将自己的肉咬下来等种种骇人听闻的举动。无奈之下，医院只得对她进行了特殊医疗措施，限制她的一切行动以阻止她继续伤害自己的身体，并以安眠药和镇定剂引导其进行必需的睡眠。

当看到好几天都没睡觉的泷川吉乃终于再度闭上眼睛时，医生们总算是长松了一口气。可是接下来发生的事情，却让他们的脸色完全变了。

自从那次被强迫睡眠之后，泷川吉乃的睡眠时间明显变长，一天内大半的时间都在睡眠中度过。最开始时医生们的诊断结果是因精神伤害所导致的非气质性睡眠障碍。但当她的睡眠时间变得越来越长，甚至达到三天都无法醒来的情况之后，这个诊断结果也被推翻了。

每次醒来后，泷川吉乃都会向医生哭诉自己“身体上浮现出了奇怪的纹身”，“全身好像被火燃烧一样的痛”。不过从外表上来看的话，医生没有发现任何异常的状况，只能认为这是女子由于精神刺激所导致的幻觉。

这两个星期以来，除了睡眠时间与日俱增，幻觉症状越来越强外，另一方面，她醒着的时候对外界的刺激反应也是越来越迟钝，常常能听到她躺在床上呆呆地喃喃自语或是唱着好像摇篮曲一样的陌生歌谣。虽然医院曾为此召集过几次专家会诊，但却即无法诊断出究竟是何种原因导致女子出现此种现象，也无法令她的情况得到一丝好转。无奈之下，医院只能对泷川吉乃采取保守治疗，希望能渐渐令她的精神状态好转。



但是，情况却似乎越来越糟了……

一个小时后，怜来到了泷川吉乃所在的葛木医院。由于深红的记者朋友已经和这边打过招呼的缘故，所以怜没有遇到任何阻挡便来到了特别病房中。

正如怜所预料的那样，一直静静躺在床上的泷川吉乃，就是她在梦中见到过的那个红衣女子。根据之前听到的护士之间的谈论，这次泷川已经在噩梦状态下沉睡了四天了，而院方依然对此束手无策。

怜敏锐地看到了放在病床旁的那本日记，在迟疑了片刻后，对于揭开事情真相的渴望还是在她的心底占了上风。怜拿起泷川吉乃的日记并翻到了最后一页，而最后一篇日记已经是六天前写的了。

泷川吉乃的日记

8月10日 晴

真希望有人能看到这篇日记，那样的话我的精神也许会好一些吧。如果能不再做那个讨厌的梦就更好了……

我……真的很寂寞。如果有谁在阅读这篇日记的话，我希望能与你建立起联系……

8月11日 阴

家人、直哉……对于我来说，所有最重要的人都死了……

但比起那个，反而是像现在只有我孤独一人让我更为害怕。就如同我在炎热的夏季独自待在完全黑暗的环境中，但却感到浑身冰冷。

8月13日 阴

我做了一个可怕的梦，而在梦中出现在我面前的，是雪夜中静静矗立的破旧的日式大屋。我呆呆地站在那里，心底一片迷茫。直觉告诉我，大家……都在那里面等着我，只要进去，就能够再度与大家相聚。他们在呼唤我，呼唤我踏进那扇虚掩的大门。如果进去的话，可能我就无法再回来了吧，不过……无所谓了，如果那个人希望这样的话……

8月18日 雨

我慢慢地在大屋中行走着，周围又冷又黑，而在这阴森的环境中，不时会有好像是小女孩唱的摇篮曲传入我的耳中。

我、我看见了！直哉、父亲、母亲……大家都在，但他们却抛下了我，自顾自地向着更深的地方飘去，只留下了我一个人，只有我一个人被留了下来！

8月27日 雨

好疼！每次做完那个梦后我就感到这种椎心刺骨般的剧痛侵袭着全身。虽然那个纹身已经越来越广了，可医生却什么都看不见，甚至说这是事故后有时会发生的一种被称为“PTSD”的精神障碍现象。但是，我明明可以清楚地看到啊！

X月X日 雨

最近的入睡时间已经越来越长了，我已经渐渐分不清现实与梦境的区别。医生虽然饶有兴趣地听着我的哭诉，但没有亲身经历过那些事情的他根本就不会知道我的感受！我看得见！那不是幻觉，而是现实！

那个青色的纹身，已经快要扩散到我的全身了……

X月X日 雨(不清楚)

是我不好吗？只有我一个人活了下来……

可、可是，可是我也不是情愿自己活下来的啊，为什么你们要这么对我！

对于死去的你们来说，我难道真的是无法容忍的对象吗？

X月X日

好疼！疼得要死！我该怎么做才好！

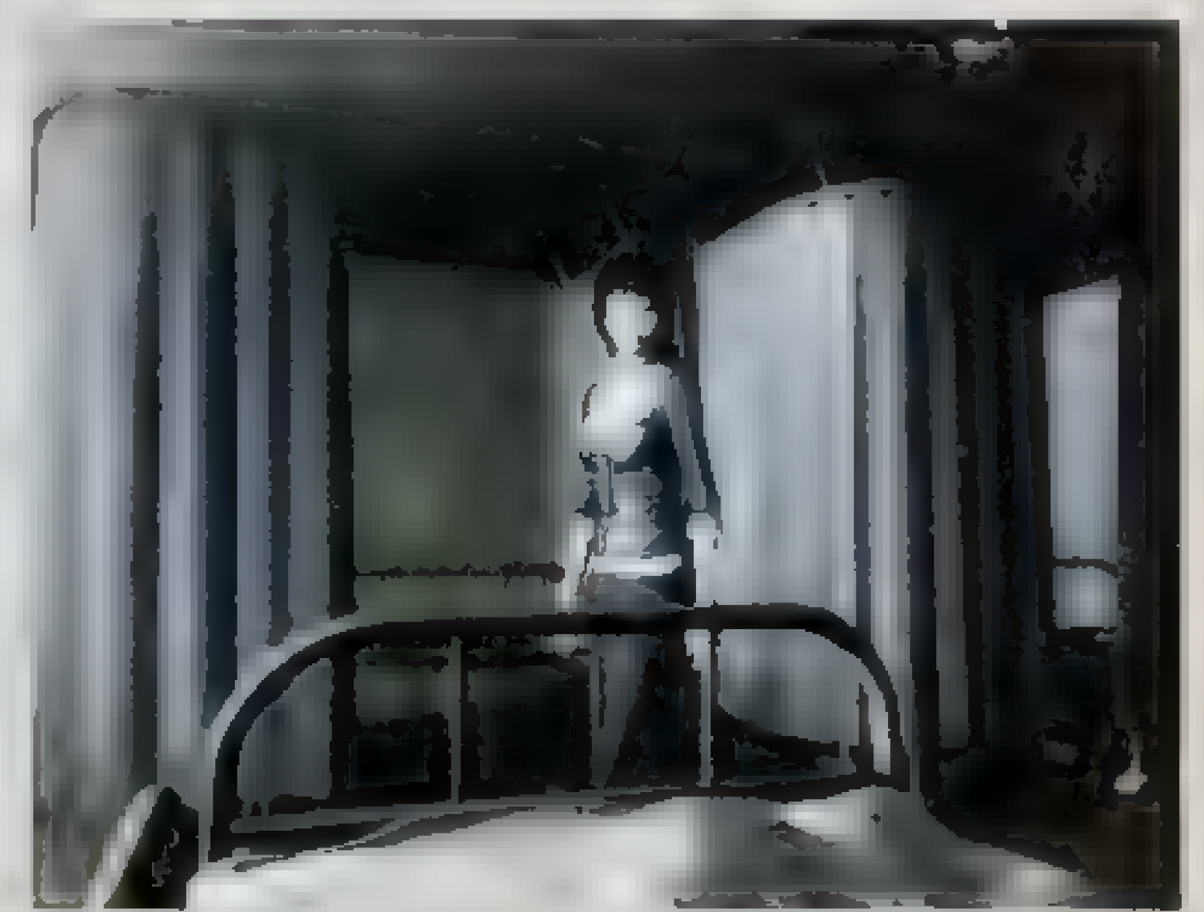
这是……我的错吗？我必须要为自己独自一个人活下来赎罪吗？

那、那根本就不是我希望的啊！

那个神秘的女人总是在对我紧追不舍，现在甚至当我醒来之后也能看见她的身影！

X月X日

不要再碰我了！我已经受够了！我再也不想看见这一切了！



当看完日记的最后一句话时，忽然，怜感到似乎哪里有些不对劲。那是一种难以用语言形容的感觉，就仿佛自己前一秒钟还置身于熙来攘往的闹市之中，而仅仅一秒钟后，周围的人突然一下子全消失了，只留下自己孤独无助地站在空无一人的十字路口一般。

而当怜转过头来重新面对病床时，在那一瞬间，她的呼吸完全停止了。

映入她眼帘中的，是病床上不知何时醒了过来，正睁大了眼睛死死瞪着怜的泷川吉乃。此时她的表情早已不复刚才的安详，而是变得极为可怖，一种奇怪的青色纹身更是忽然出现在了女子的脖颈上，并在瞬间之内覆盖了她全身裸露在外界的皮肤。

怜惊呼一声，抛下日记便想向门外逃去。可就在此时，一个幽幽的声音突然传入了她的耳中，并令她硬生生地停住了脚步。

“已经不在了……”

怜急忙转身，但却没有看到一个人的身影。可是，那个声音明明就仿佛是在自己耳畔轻声细语一般。不知怎的，怜忽然剧烈地哆嗦了起来。如果说刚才还只是害怕的话，那么此刻的她已经完全被那种突如其来的难以名状的恐惧感笼罩住了。

病床上的泷川吉乃已经不见了，就仿佛是在刹那间凭空消失在了空气中。而就在几秒钟前，她明明就躺在那里，一言不发地冷冷盯着怜。

黑泽怜艰难地转过身来，强忍着内心的恐惧，慢慢向着病床的方向走去。当走到床边时，她狠了狠心，一把掀开了病床上的被子。

而出现在她眼前的，是病床上那仿佛人类形态一般的漆黑的炭灰……

拖着疲惫的身躯，怜冒雨回到了自己的家中。刚进门，一直等候在家中的深红便迎了上来。

“怜姐，怎么样？在病院里查到你想要的情报了



吗？”

怜面无表情地摇了摇头，默默地走过深红向着自己的房间走去。当准备上楼时，她转过身来，看着女孩低声说道，“对不起，深红，我最近感到有些累。不用为我担心，我休息一下应该就好了……”说完之后，她不等深红回答便径直转身走上了楼梯。

一走进自己的房间，怜立刻便将房门反锁并躺在了床上，将脸深深埋在了枕头中。

雪夜中的神秘屋邸、在大屋中不断向自己展开袭击的怨灵、本已死去但却又出现在自己面前的恋人、将噩梦与现实相连的射影机、化为黑炭消失的泷川吉乃· · ·

此时此刻，怜的脑中已经乱成了一团，这两天来发生的一切对于她来说都像是一场噩梦一般。梦是如此，现实也是如此。或者说，现在的她已经分不清噩梦与现实的区别了。在梦中拍摄的胶卷出现在了现实的相机中，在梦中见到的女子又在现实中凭空消失在了自己面前。

“这一切究竟是怎么回事！”

怜在心中拼命大喊道，可是，没有人能告诉她这个答案

雪花……纷纷扬扬自空飘落的洁白的雪花……

又是那个噩梦，又是那间神秘的大屋……甚至，就连怜现在身处的场所都是昨天的梦醒之地。

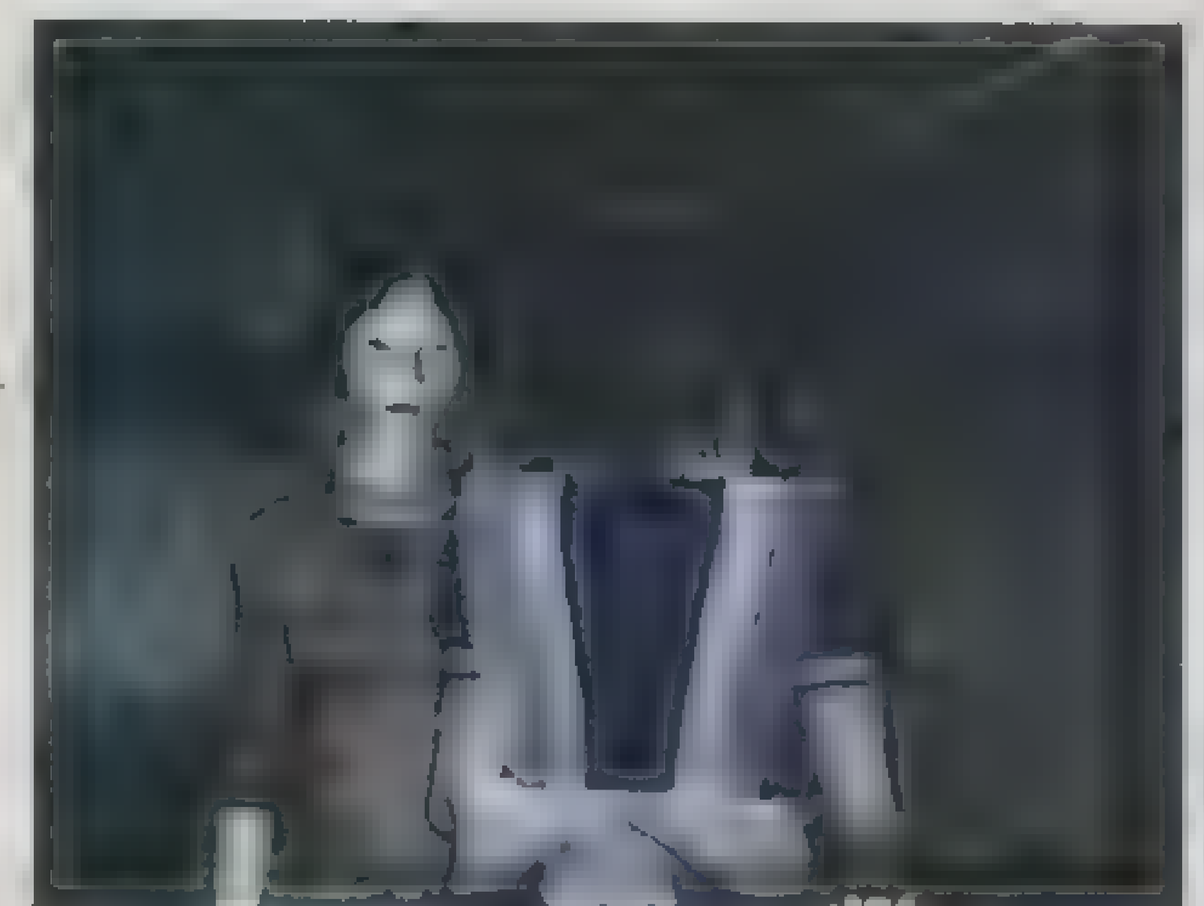
她很清楚，自己所做的与泷川吉乃在日记中所说的应该就是同一个噩梦。泷川吉乃在现实中消失了，那么，下一个会是自己吗？

很奇怪，现如今害怕的情绪已经在怜的心底渐渐淡去了，她自己都很难解释为什么会如此。也许是因为恐惧过度所导致的镇定，也许是对于恋人的思念已经超越了对于危机的恐惧，两者都有可能吧。

怜低头看了一眼握在自己手中的射影机，深吸了一口气，然后毅然向着通道的前方走了过去。

在大屋二楼尽头的那个房间中，怜又一次发现了泷川吉乃的身影。但是，此时的她已经不再属于“人类”的范畴了……

当怜看到她时，女子正蹲在房间正中抱头瑟瑟发抖，而数个人形的黑影则将其围在中间。原本怜想上前将泷川救出来，但女子却忽然起身疯狂地向怜扑了过来。从现在的泷川吉乃的身上，怜已经感觉不到一点人类的气息了，而射影机急速闪现的红光也证实了怜的猜测。



泷川吉乃……已经变为了怨灵。

无奈之下，怜只能端起射影机与泷川吉乃周旋了起来。如果只有对方一人的话还好说，但是，这次怜所面对的敌人还有那数只如同黑影一般的怨灵，这就令怜的战斗变得异常困难，只能不断地在房中逃来逃去，再伺机寻找机会进行射影封灵。

终于，在伴随着一声凄厉的惨叫后，所有的黑影怨灵以及泷川吉乃都在射影机的闪光灯下消失了。

怜弯下腰去不住地喘着气，过了好久才令自己紊乱的呼吸稍微平静了下来。她惊慌地抬起头环顾四周的情况，虽然说房间中已经没有怨灵存在了，但那压抑的气氛却令她连一秒钟也不想在这里呆下去了。

怜跑到门前，拉开门刚想逃出去，但突然出现在她面前，几乎与其撞了个正着的泷川吉乃却令她吓得失声尖叫了起来。

望着女子的怨灵猛地伸手抓向自己，躲闪不及的怜绝望地闭上了眼睛。

而就在这时，梦又一次醒了。

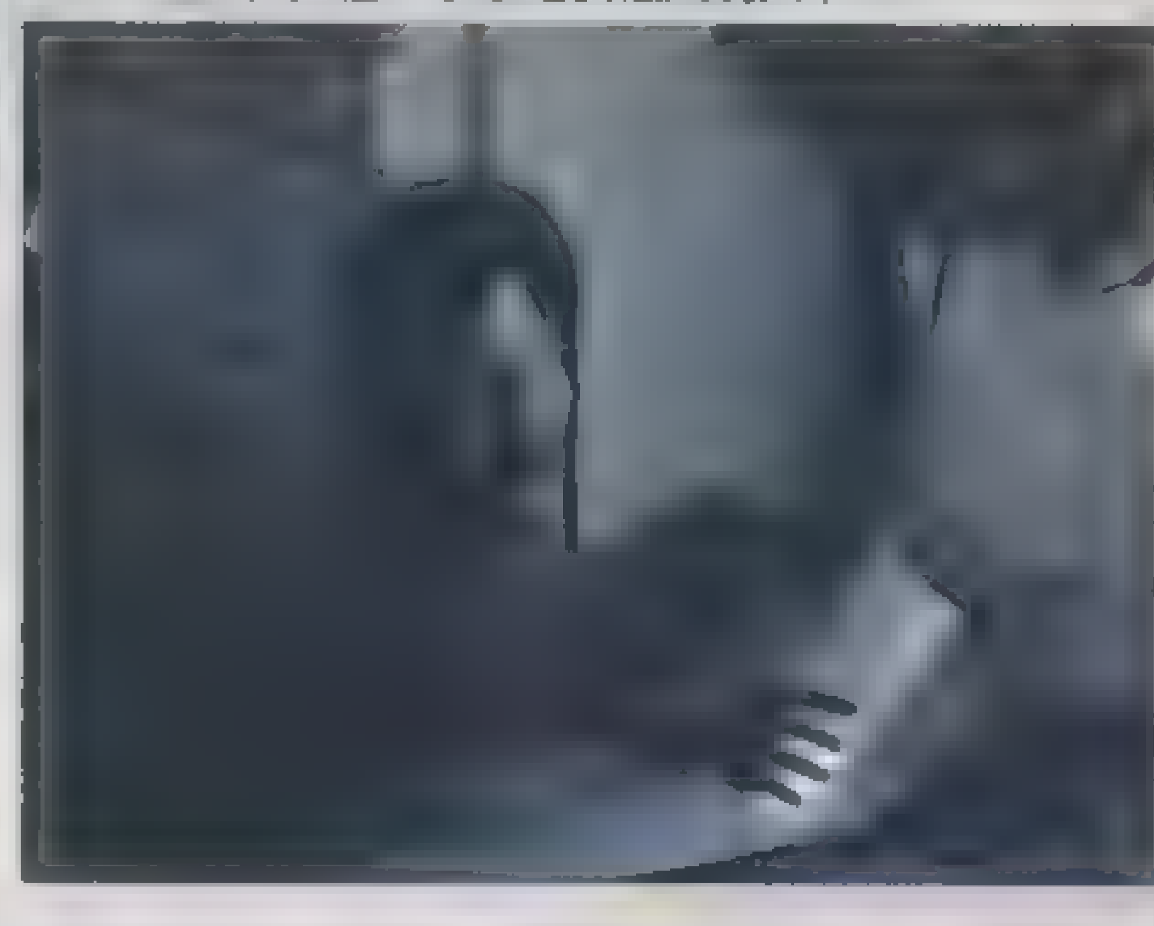
怜呆坐在床上，胸口剧烈地起伏着。猛然间从死亡的危机中逃离出来的经历令她一时间还无法从那种冲击中恢复过来。忽然，怜感到自己垂在床边的右手好像有些异样的感觉，因此便向那里看去。

但就在那一看之下，黑泽怜的血液突然在那一刻凝固了。

映入她眼帘的，是蹲在床边死死抓住自己的右手手腕，冷冷地盯着自己的泷川吉乃。

可就在刹那过后，泷川的身影突然消失了，就仿佛她从未在这里出现过一样。但停留在怜右手手腕上那冰冷刺骨的触感，却证实了刚才的那一切并非自己的幻觉。

噩梦，正在一步步地侵蚀入现实中……



第三章

一

一转眼，已经过了四天了。

在这四天中，每次夜晚当怜入睡时都会来到那间神秘的大屋中，被迫与游荡在那里飘忽不定的无数怨灵进行周旋。在梦中拍下的照片会在现实中的射影机内呈现，在梦中所受的伤也会在现实中不时以突如其来的剧痛向怜提醒自己的存在。

而更令怜感到恐惧的是，她已经渐渐分不清何为现实、何为噩梦了。第一次在现实的床头边看到泷川吉乃时，她曾有一瞬间认为那只是自己的幻觉，可是，之后在自己住宅中却发生了一系列匪夷所思的事情。

暗室、佛间、厨房、桌旁……在这几天里，怜曾有数次看到过泷川吉乃站在那些地方冷冷地看着自己，然后又忽然间消失无踪。那绝对不是幻觉，怜对此可以肯定。而且不止是泷川，之前怜在梦中与之战斗的几只怨灵也出现在了现实之中。

当怜在洗手间照镜子时，它们曾在怜的身后幽幽飘过。

当怜打开衣橱时，映入自己眼中的竟然是躲在衣橱内嘤嘤抽泣的小女孩。

当怜在佛间祭拜优雨时，忽然在走廊那里传来了婴儿手推车快速通过的声音以及老太婆那带着哭腔的呼唤声。

最严重的一次发生在怜洗澡的时候，当时出现在毛玻璃门外的那只张牙舞爪的女性怨灵拼命地想要冲进来，并将墙壁击出了一个大洞。但不知为什么，怨灵并没有冲进浴室，而是也凭空消失在了水汽中。

没有插电源但却突然开启的电视机，电话中传来的撕心裂肺的哭喊，墙上莫名其妙出现并渐渐形成一个人脸形状的水痕，印在大玻璃上的两个血手印，屏风下冒出的两只毫无血色的赤脚……

这些诡异的现象让怜的神经每分每秒都处于异常紧绷的状态，她不知道什么时候就会有怨灵忽然出现在自己面前，也不知道自己究竟还能在这种状态下支撑多久。但她清楚的是，自己决不能就这样坐以待毙。

通过在梦中拍摄的照片以及看到的一些古老的资料，怜将进行调查的工作委托给了深红。虽然对于怜为什么会拜托自己调查这些东西感到困惑不解，但深红也并没有多问，而是点点头边投入了调查工作中。

此时深红再度展现了自己卓越的情报调查能力，几乎每次怜将照片交给她，她都能在短短的一天中找到相关的资料。而在深红的努力下，虽然怜对发生的这一切还没有整理出一个清晰的头绪，但她却通过这些资料了解到了和废屋以及纹身相关的一系列情报。

关于废屋的调查

对于目前我们进行取材的废屋。下面是从编辑部处听到有关目前取材的废屋的资料，由于取材之前没有时间调查，所以以下资料请作为照片的选定资料。

一、屋子的历史

据说那间屋子的周围在明治时期左右有着几个村落，但现在只剩下了那间废屋而已。就连当地的人也不知道那间屋子是何时建立以及为何建立的。传闻在这间废屋的最深处有着一间造型古怪的大屋，但现在入口已经无从发现了。

古代的地图记载着那里似乎存在有一间神社，不过现在我们却没有发现与其相关的情报，而详细的情形也不清楚。但有一点需要注意的就是，从古时起就有传言，这间大屋所在的位置与常世(那个世界)之间有着某种联系。

二、幽灵之屋的传言

不知从什么时候开始，那栋废屋开始被人称为“幽



灵之屋”，也有很多人因为这个传言而前来此地猎奇。

据传言说，在这栋屋子里可以遇见死去的人，而之后更是有着“当事人会被遇见的死者引诱到那个世界去”的传闻。

之所以会有这个谣传，据推测是这个神社之前可能举行过降灵仪式的存在。不过可以肯定的是，这些传言全都和流传的“此地与那个世界间的联系”有关。

都市传说“沉眠之家”

所谓“沉眠之家”，是很早以前就在精神医学相关人员之间流传的一个都市传说。而传说的最终结果便是入院的患者会突然消失。以下便是几阶段病症发展的步骤。

一、梦见同样的梦

将会在最后消失无踪的患者首先会每天梦见同样的梦，主要是死去的恋人或家人的梦。

二、梦见屋子的梦

紧接着，患者会做一个在飘雪的巨大日式屋邸中游荡的梦。那个房屋好像经过了数次的扩建，构造非常复杂。根据患者之前的经历，也许会看到不同的场所，但房屋的总体还是不会改变的。而不管怎样，患者都会在那里面发现和自己很亲近的死者的身影。

三、往屋子的深处进入

当看到怀念的死者的身影后，几乎所有的患者都会下意识地追着死者前往屋子的深处。而在那里面看到的光景和现象，多数的患者都有共通之处。例如“听见小女孩所唱的摇篮曲”、“看见隐藏着脸的葬列”、“被刻着刺青的女人追”等等。

四、醒来时的幻觉症状

在进行到上一个阶段后，患者在醒来时都会告诉医生自己身体发生了某些异常状况。这些症状的共通点是醒来时全身都感到剧痛，而身体上也会浮现出青色的蛇状纹身，并且每次醒来时纹身的范围都会扩大。

五、醒来时间减少

更进一阶段，患者对外界的刺激反应将会逐渐减弱。并且睡眠的时间将会越来越长。从精神分析的角度来看，这是患者对于醒来的痛苦所产生的自然反应，是一种在无意识下进行的自动防御行为。

六、失踪消失

而当前五个阶段都发生的一两个月后，患者就会突然“失踪”。说是失踪，但那只不过是对外公开的说法，而事实则是——患者在众目睽睽下在病床上消失无踪，只残留着黑色煤灰似的痕迹。

以上便是原本的“沉眠之家”的都市传说，但在公众间流传的“沉眠之家”都市传说则在细节上又多出了一些扩充，以下是几个主要要素：

一、患者对死者抱有强烈的思念，所以才会做那个被死者呼唤的噩梦。

二、当梦见死者时，如果第二次追过去的话，那以后就永远都无法回头了。

三、如果在睡眠时做了与恋人或朋友有关的梦的话，那个人也会被沉眠之家引诱，而沉眠之家的噩梦则会因此而被扩大传染。

四、沉眠之家的深处是属于死者的世界，如果能到达那里的话，就可以与死去的人重逢。

纹身的民间传说

图上的这个纹身是由蛇和柊叶而构成的，主要是流传于北东北为中心的一带。而其的出处则是北东北自古以来流传的民间故事之———“纹身少女”而来的。

纹身少女

少女喜欢的人不幸死去了，而她怎么都无法忘记那个男人。于是，她便在自己的身上刻下了柊叶形状的纹身，以表达对死去恋人的思念。之后，少女又一次坠入了情网。可是不久之后，悲剧再度发生了，她又一次失去了那个思念的人。

于是，少女又将这思念以纹身刻画在皮肤上。由于她希望神能够将自己思念的人的灵魂送回来，因此在自己的身上刻上了被认为是神之遣使的蛇的标记。

不知是不是命运的捉弄，少女不断重复着与恋人的生离死别。而在这悲剧周而复始的过程中，由蛇和柊叶构成的纹身已经刻满了少女全身的皮肤。

少女再也无法忍受纹身的痛苦而完全丧失了理智，而在那时，她的灵魂也被刻在自己身上的蛇所无情地吞噬了。

这个传说在平原一带广泛相传，不过流传内容则因为地域而多少有点差异。当我们在山间持续调查时，听到的这个传说也有了以下内容的变化，那就是所谓的“纹身行者”的事。

纹身行者

死去恋人的少女向山里的行者诉说心中的痛苦，而听到少女心声的行者则亲手在自己的皮肤上刺上了蛇和柊的纹身，代替少女承担了这份痛苦。

听到这件事的村民纷纷前往行者那里，希望他能够也承担自己心中的痛。这样不久之后，行者的全身都已经覆满了纹身。

由于承受了过量的痛苦，行者被纹身之痛的梦所囚禁，渐渐无法苏醒过来。而在最后也被纹身上的蛇吃掉了灵魂。

这个传说是以悲剧作为收场的，但这并非结束，在接下来扩充的传说中，还有着更为残酷的悲剧。

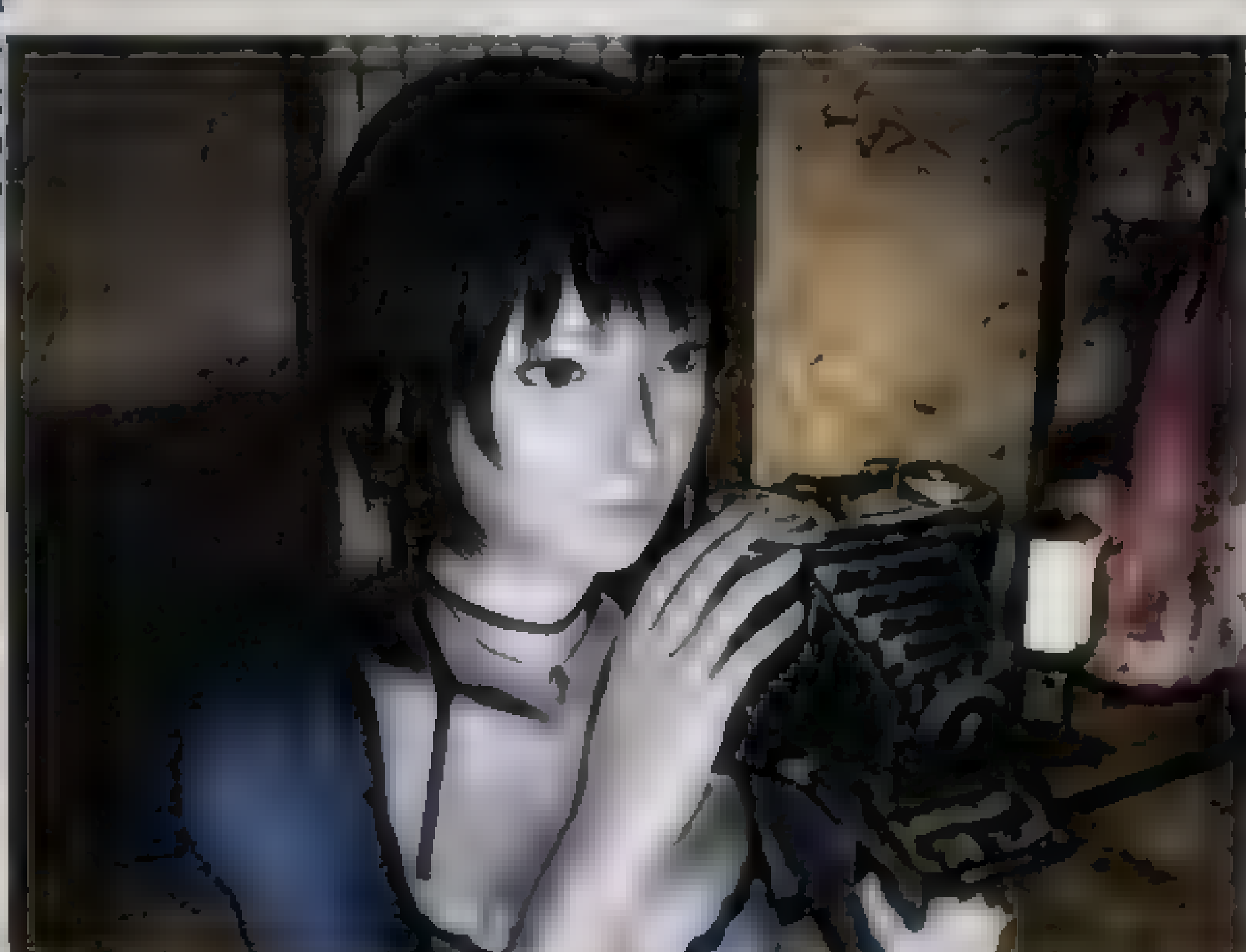
纹身行者(二)

行者全身都被刻满了纹身，到最后，甚至连他的眼睛里都也被刻入了纹身。

就这样，刻上纹身的眼睛变成了镜子，将刻在行者身上的所有的痛楚都全部折返回所刻纹身的人身上，而那些之前向行者诉说痛苦的人也都被蛇吃掉了灵魂。

“以眼为镜”的说法，大概是以蛇的古语“能力之眼为镜”而推断出来的。

山间流传的“纹身行者”的传说，流传到平野时被故事化，拥有巫术等要素的行者寓言也被演变成了村姑的悬恋故事。



从这个民间故事中，我们可以知道“蛇和柊”的纹身的含义。

“柊”是树的名称，而这个字同样也有着“痛”的意思，表达了对死者的思念所导致的心中的痛苦。

“蛇”则正如民间传说一样是神派遣来的使者，而它之所以将少女和行者的灵魂吃掉，也有着将对死者的思念在不同世界间进行联系的深一层的含义。

这些就是深红在拜访了众多记者及编辑朋友后所得到的相关资料，虽然大部分都只是流传于民间的传说，但曾亲身经历过那些事件的令则几乎可以确定，这些传闻与事实应该不会有太大的出入。

除此之外，天仓萤在这几天内又来了几封信。令怜有些吃惊的是，他也正在调查与“沉眠之家”有关的都市传说。

萤的信2

前略

正如之前和你说的那样，我现在正在调查与“沉眠之家”有关的都市传说，所以我来到了那个传说的起源地——东京郊外的山间进行调查。虽然地图上并没有标明，但那里却有个已经废旧了很久的大屋。我想先在这附近调查一下，说不定能找到什么线索呢。

另外，很久都没有收到你的信了，如果有什么事的话不妨告诉我如何？

天仓萤

萤的信3

前略

最近我一直都在进行与民俗宗教、传说、风俗传承有关的民俗学的调查，我记得你和真冬都是这方面的专家吧，如果你俩有一人能在我身边就好了。虽然看起来这个领域似乎非常有趣，但我不知为何并不想太深入研究下去，因为总觉得有种不好的预感。

说到真冬……她的妹妹(好像叫深红吧)最近还好吗？依然是在做怜的助手吧？之前我曾多次得到过真冬的协助，所以我也一直在寻求因为寻找作家高峰准星而神秘失踪的他的行踪，但可惜的是直到现在都没有找到任何线索，如果你有什么线索的话记得要通知我。

另外，零的症状一直都没有好转，所以我和姐姐都决定让她暂时住院。而一个最坏的消息就是……现在零的睡眠时间越来越长，最近两天只有三小时是在醒着的状态下，而她的症状则与那些进入沉眠之家的人极为相似。

看来，不赶快调查不行了……

天仓萤

萤的信4

前略

不管你信不信我都要告诉你，我也在梦中进入了“沉眠之家”，也许是因为我一直在想关于那间屋子以及零的事情所以才会梦见的吧。

我所遇到的情况与之前得到的调查结果以及零的症状很相似。在梦中我身处于那间黑夜中飘雪的大屋子里。而当我醒来时，发现那与之前我调查的那间废屋非常相似。

那里简直就是地狱，充满了种种不可思议的事情，甚至，我还遭到了鬼魂的袭击。如果不是我在屋中意外捡到了一部有着除灵能力的射影机的话(和我之前寄给你的那部几乎一模一样)，大概早就会死在那里了吧。

虽然我遇到的情况与传说大致相似，但有一个地方却与其有着决定性的不同。

在那间大屋中，我看到了零的身影。可是，零现在并没有死去。

这也许意味着，我现在其实是在和零做同一个梦？

如果“沉眠之家”的都市传说是真的，那么，我说不定能够帮助零从梦中醒来。

虽然听起来也许有些难理解，不过我感到自己已经一步步地在接近事情的核心部分了。

天仓萤

萤的信5

前略

从医院的朋友那里，我得到了从江户末期到明治初期精神医学记录患者的症状的录音带。

由于当时的条件所限，所以这卷录音带的杂音非常多，让人听起来感到很头疼。但我依然还是坚持将它



听完了。因为，这卷录音带中的患者也曾进入过“沉眠之家”。如果说近百年来都在不同地点流传着同一个传说的话，那么，那就不应该将其视为“传说”了。

毫无疑问，那是自古至今一直都在发生的“现实”。

天仓萤

萤的信6

前略

在前几天的梦里，我又一次在那个大屋中看到了零，看样子，她似乎一直是拼命地在寻找着失踪的姐姐萤的身影。

而我的情况也不怎么好，与那些病人一样，当我醒来时总会感到浑身上下一阵剧痛，而那种诡异的青色纹身也渐渐扩散了开来。

如果按照都市传说来看的话，总有一天我也会变成“失踪者”之一的。而经过这些日子的调查，我的承受能力也几乎抵达极限了。看来，必须要尽快揭开一切的谜团了……

下山的话我会打电话给你的，到那时再说吧。

天仓萤

因为亲人的不幸去世而对他充满了思念，因为这份思念而在梦中进入了那间飘雪的大屋。这些之前人所诉说的事情与怜的经验几乎一模一样，而之后那些人的结局则与泷川吉乃毫无二致。

那么……最后我也会和他们一样长眠不醒，并化为黑烟消失无踪吗？

怜不敢再想下去了，现在的她根本就无法确定自己最终的结局究竟会是怎样。所以，她只能日复一日地进入那个噩梦中，企盼着能从中发现将这一切解决的方法。而之所以在这种状态下怜还不至于像泷川吉乃那样精神崩溃，原因只有一个。

在那个噩梦中，她能够看到优雨……

虽然每次都只能在远方看到他的背影，虽然每次都无法与其真正相聚，虽然每次都无从看到他的笑容，听到他的声音。

但对于怜来说，这样就已经足够了。即使这是个也许会令其长眠不醒的噩梦，她也宁愿一次又一次地沉睡入梦。

怜走到窗口轻轻拉开窗帘，目光迷离地望着窗外那密密麻麻的雨丝。不知怎么，一种想哭的冲动忽然间涌上了她的心头。

“优……”

“铃铃铃铃……”

忽然响起的电话铃声将怜从思绪中唤了回来，她接起电话，电话那头响起的是一个有些陌生的声音。

“你好，我是天仓萤，请问麻生优雨先生在吗？”

怜一时语塞了，隔了大概两秒钟后，她轻轻咬了咬下唇，尽量以平静的语气说道：“对不起，天仓先生，他已经死了。”

电话那头沉默了，好像受到了很大的震惊。隔了半晌，怜才听到男子的声音再度传入自己的耳中。

“……您是怜小姐吧？很抱歉又让您回忆起这种事情，但请您告诉我究竟是怎么回事好吗？优雨毕竟也是我的好友……”

五分钟后。

在听完怜所叙述的事情经过后，优雨沉默了片刻，低声说道：“因为这一段时间我忙着进行某项调查的地方无法通电话，所以我都是以书信的方法和优雨进行联络，但没想到事情会是这样……”

“那、那个……”怜迟疑了一下，问道：“很抱歉，我看了您给优雨写的信。请问您能将您找到的关于那个沉眠之家的调查结果借给我看一下吗？

萤显得有些意外，“这倒是没什么问题，不过为什么你……”

怜没有回答，而是急忙以近乎哀求的声音说道：“拜托了，这对我非常重要……”

“……好吧，如果你这几天方便的话我去您家中拜访您一下如何？我顺便也会将研究资料带去。”

怜长松了一口气，下意识地鞠了个躬，说道，“嗯，麻烦您了。”

当又寒暄了几句后，天仓萤放下了电话。

虽然现在他所在的地方依然位于东京郊外，但比起山中那毫无一点科学气息，几乎和古代没什么区别的环境来说，这里已经好得太多了。

按照萤原定的计划，他本来是打算先去看望自己的姐姐，然后再去医院看看零的情况是否又恶化了，之后再去拜访优雨。但由于刚才的电话，看来他也只好将拜访优雨(不，现在应该说是怜)的计划提前了。

“可是……怜为什么会对那些研究资料那么感兴趣呢？”

一辆刚好经过这里的人力车打断了萤的思绪，他急忙将车夫叫住并做到了车上。而就在此时，一个想法却突然涌现在他的脑中，甚至令他震惊得一时说不出话来，就连车夫向其询问目的地的话都没有传入耳中。

“对死去的亲人的思念……难道说，怜也做了那个噩梦……？”

二

当晚，噩梦又一次在怜入睡后将其吞噬了进去。但是，这一次却与前几次截然不同。

因为，此次出现在梦中的并不是她，而是另外一个她所熟悉的人。

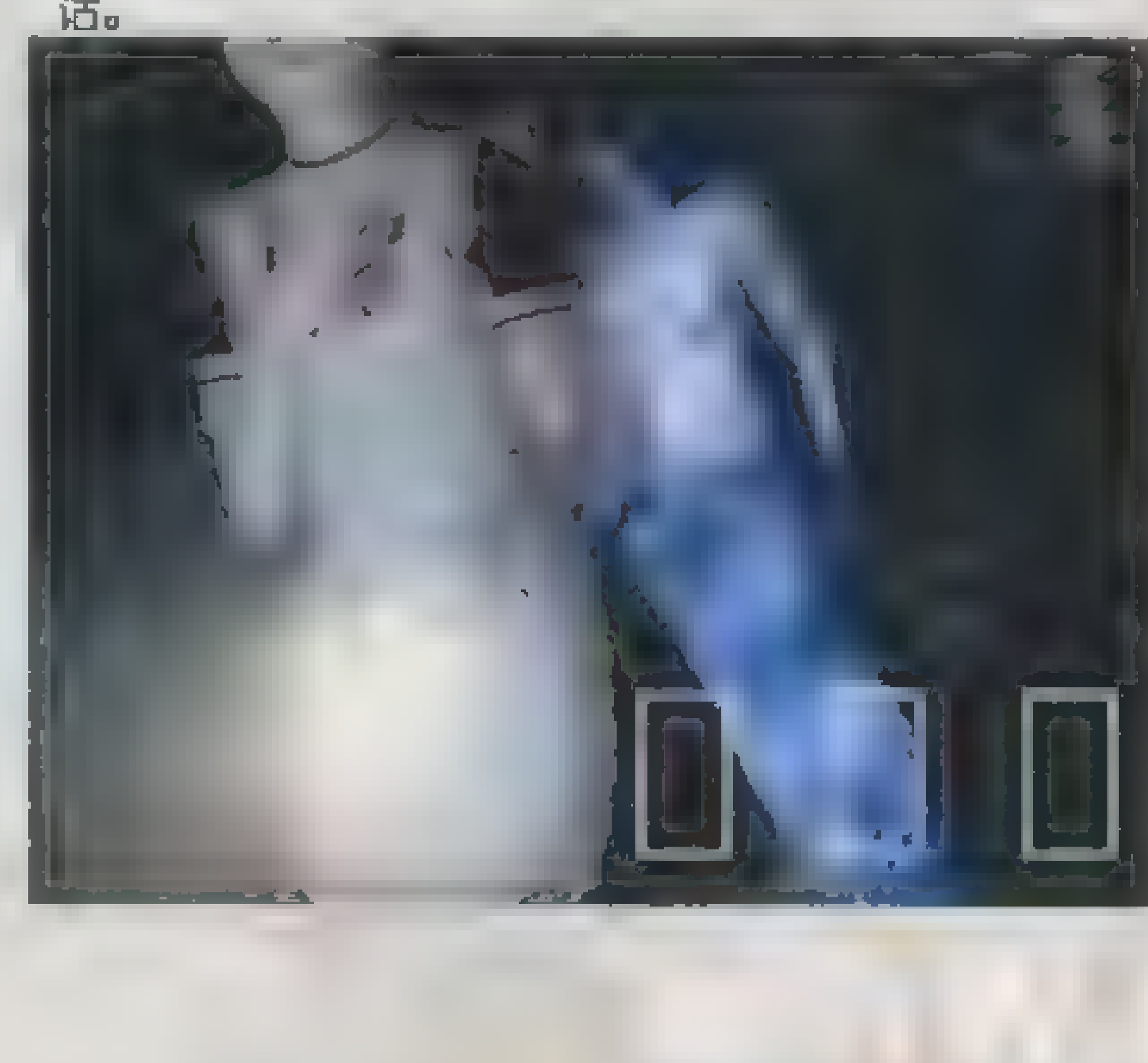
虽然能够通过那个人看到发生的一切，虽然甚至能够感受到对方在面对这一切时的心灵波动。但怜却无法在此时作出任何举动。就相当于坐在电视机前的观众一样，此时的她只是个旁观者而已。

而那个人的名字则是——雏咲深红……

“又是这个梦……我明明已经不想再梦到它了……”深红左手轻轻捂在自己心口，以颤抖的声音说道。但在犹豫了片刻后，她还是向着前方慢慢走去。

看样子，这已经不是深红第一次来到这个噩梦中了。但随着时间的推移，疑惑也在怜的心头油然升起。

虽然同样也是日式屋邸，但与之前她曾踏足过数次的大屋来说，怜对现在所处的这个地点几乎毫无印象。而这，也让她想起了几天看到的某个资料中的一句话。



“根据患者之前的经历，也许会看到不同的场所，但房屋的总体还是不会改变的”

“难道说……这里是深红之前曾经来过的地方吗？”

怜并不知道，她的猜测实际上恰恰是正确的。

现在深红所在的地点，是一个被人称之为“冰室邸”的大屋。这也是深红这一辈子都无法忘怀的场所，因为正是在这里，她永远失去了对于自己来说最重要的人——哥哥。

两年前，深红的哥哥真冬为了寻找失踪的恩人——作家高峰准星而来到了一间被称为“撕裂之家”的鬼屋冰室邸中，但不久之后，真冬便神秘地与外界失去了一切联络。两个星期后，担心哥哥安全的深红也来到了冰室邸。

真冬与深红兄妹两人从小便有着强烈的第六感，能够看到一些常人无法看见的诡异的东西，这似乎也是由于血缘的关系，因为母亲遗留给他们的遗产之一，便是能够封印恶灵的射影机。在冰室邸内，真红发现了本应由哥哥带在身上的射影机，但却怎么也无法找到哥哥的身影，而在此时，危机与恐惧也将她团团笼罩了起来。

因为她所要面对的，是无数徘徊在这间大屋中的恐怖冤魂。

随着一步步的探索，深红渐渐通过各种文件明白了之前在这所大屋中所发生的事情。前世、今生、绳之仪式、作为祭品的巫女，以及那段被残忍地扼杀的恋情……

最终，深红终于以御神镜封印住了黄泉之门，而在那里等待着她的，则是一个悲伤的女子怨灵——冰室雾绘。

数百年前，冰室家是为某一山村担当祭礼仪式的名门望族，他们会以裂绳仪式将黄泉之门封印住以避免从另一个世界来的怨念侵袭到现世中，而这一家族也因此而受到了附近村民们的敬重。

除了要借助御神镜的力量外，裂绳仪式的关键之所在，也就是仪式的祭品是被选中的绳之巫女，她们将会以自己的身体阻挡来自地狱的怨气。在举行仪式时，绳之巫女会被放在一个圆台上，将四肢和头部都被另一侧绑在轴轮上的绳子捆缚，然后再以轴轮不停地拉紧每一条绳子。每一任巫女的任期长达3669天，而在最终时她们都会被送入黄泉之通道离开这个世界。对于绳之巫女来说，所遭受的痛苦根本是常人无法想象的，但由于她们从小就要断绝与外界的联系在冰室家接受真空式的教育，并一直被灌输着“献身为己身之义务”的信念，所以一直以来仪式都没有失败过。

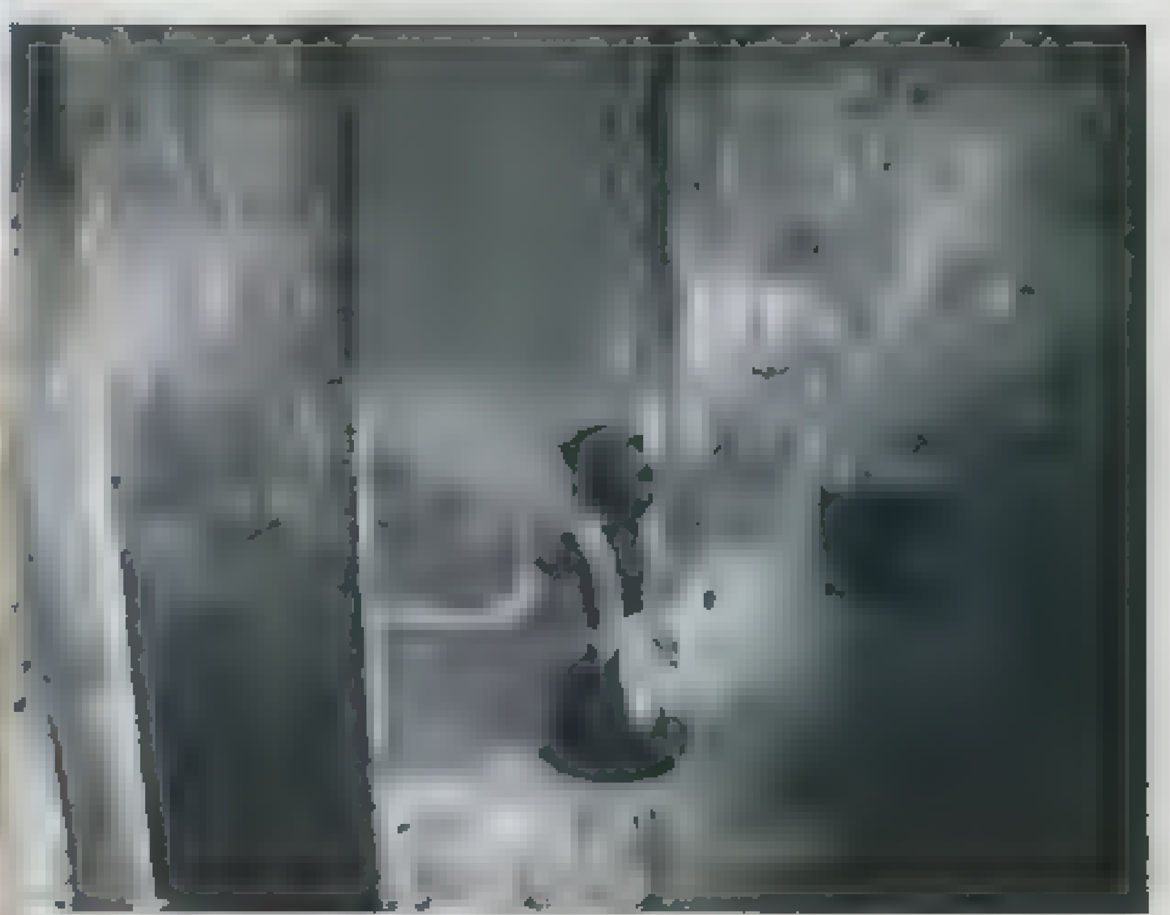
直到那一天的出现……

被选为绳之巫女的少女必须排除一切杂念，做到心中彻底的纯净。但最后一任绳之巫女——冰室雾绘却在非常偶然的情况下爱上了一位来到此地的异乡人。由于举行仪式的时刻——祸刻即将到来，为了让雾绘心死，因此冰室家的人残忍地杀死了异乡人，并欺骗雾绘她的恋人已经远走他方离她而去。但他们却不知道，雾绘在自己的梦中已经完全知道了发生的这一切……

仪式失败了，自黄泉而来的怨念瞬间笼罩了那一区域。冰室家的家主无法承受这种打击而彻底发疯了，他疯狂地杀死了冰室家的所有人后自杀，而这个显赫一时的家族也从此销声匿迹。数百年间，雾绘的怨灵一直徘徊在这间大屋内，精神也已变得疯狂的她已经只剩下了对这世界的仇恨，而她善良的一面则幻化成自己的幼年形态，一直在那里苦苦等待着能够再度封印黄泉之门的人。

从仪式失败的那一天起，凡是踏足这间大屋的人都会被雾绘以及冰室家的怨灵残忍杀害，并强行拉到另一个世界中，但深红和真冬的到来却令这一切改变了。

不知是不是转世的缘故，真冬与雾绘百年前所深爱的那个异乡人长得一模一样，而真冬也在与雾绘相处的那些日子里了解到了女孩的悲惨遭遇。当深红利用射影机和御神镜的力量将黄泉之门再度封印时，真冬毅然



决定留下来与雾绘一同待在黄泉之门的那一边，而深红只能孤独地含泪离开了那里。

在这两年中，哥哥的身影没有一天从深红的脑中淡去过。也许正因为如此，她才会被这个梦所吸引而来到了沉眠之家中。

大概是由于之前曾有过用射影机与恶灵战斗的经验，再加上天生便拥有极强的灵力。因此尽管怨灵不时会从四面八方冒出对深红展开突然袭击，但她却一点都不像之前的怜那样有着惊慌害怕的迹象，而是表现出了一种与她的年龄和外貌极不相符的冷静。当看到深红那超出自己不止一筹的拍照技巧以及对怨灵的战斗经验时，怜也为之惊叹不已。她做梦都没想到和自己住了两年之久，情如姐妹的这个美丽女孩竟然还有着这种本领。

但当那个青年的身影出现在前方的通道尽头时，先前在深红身上体现出来的那份自信及从容不迫便荡然无存了……

“哥哥！”深红惊呼一声，急忙向着前方追去。但不管她怎样努力，都无法与前面慢慢行走着的青年拉近一点距离。她张大了嘴想要喊些什么，但却惊恐地发现此时的自己竟然无法发出一丝声响，整个空间内回荡着的只有前方那静静的脚步声，以及不知从何处传来的小女孩的模糊不清的低语。

“哥哥！”

伴随着从深红房内传来的这声大喊，怜也从梦中猛然惊醒了过来。在愣了大概半秒钟之后，怜突然跳下床，不顾随着醒来的同时侵袭于身的针刺般剧痛，急忙推开门向着不远处深红的房间奔了过去。

当推开深红的房门后，怜先是松了一口气，因为她发现深红靠着墙，双手抱腿低头静静坐在床上，好像一点事都没有的样子。但正当怜想要上前询问女孩感觉怎样时，她的笑容却一下子僵在了脸上。

因为，她在深红的身上看到了某样熟悉的东西。

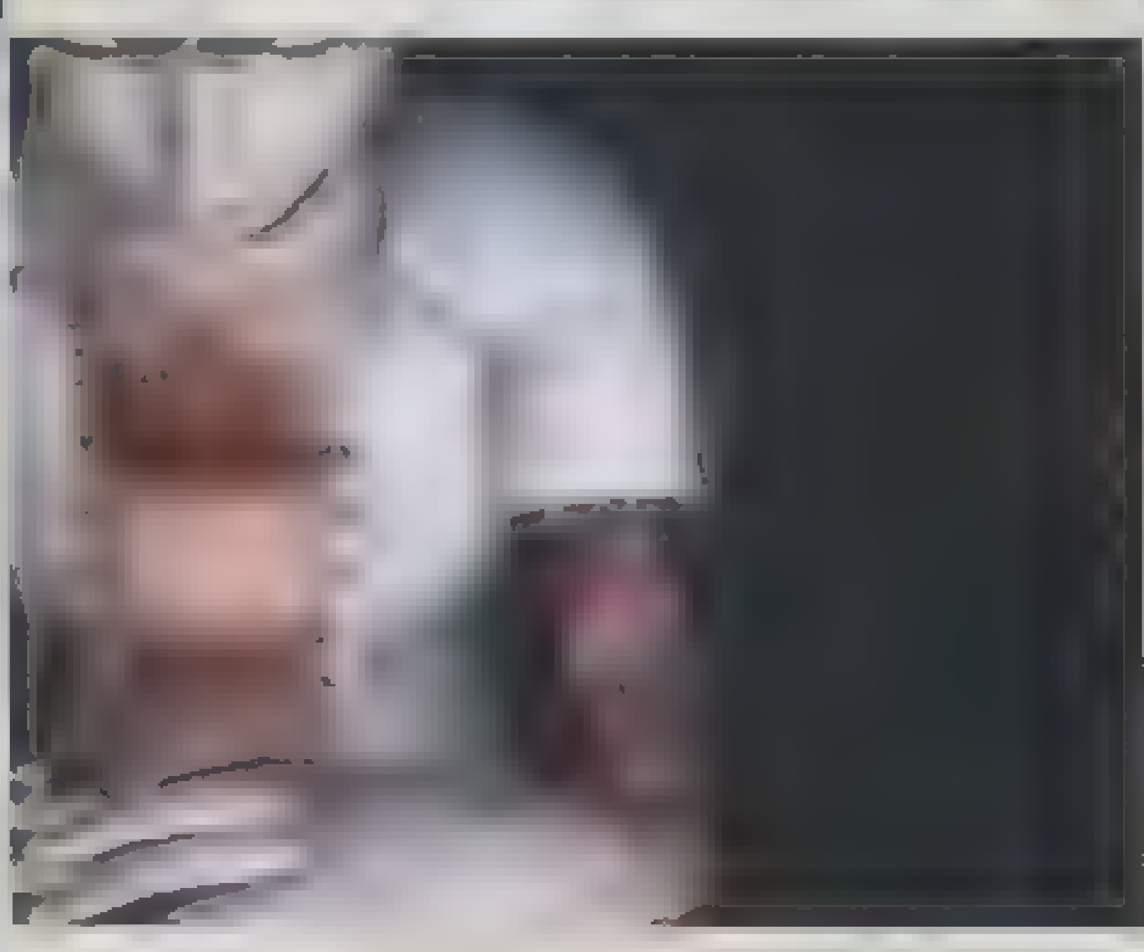
宛如蛇一般，并且正在蔓延扩大的纹身……

这时，深红慢慢抬起了头来。她凝视着站在自己前方的怜的眼睛，从口中轻轻吐出了一句话语。

“怜姐……我们都会死的……”

深红的声音很低，但是怜却能清楚地从她的话语中感受到那份幽怨及绝望。她怔怔地站在原地盯着深红身上的纹身，一时间语塞了。

“我知道，这个刺青是对我活着的惩罚……”深红没有抬头，继续低声说道，“正因为我独自一人从那个时候存活了下来，所以才会受到这种惩罚……我、我从



小时候就能看到一般人看不到的东西，这世界上能理解我的，只有哥哥一人而已。所以、所以……我知道……我们会死……都会死的……”

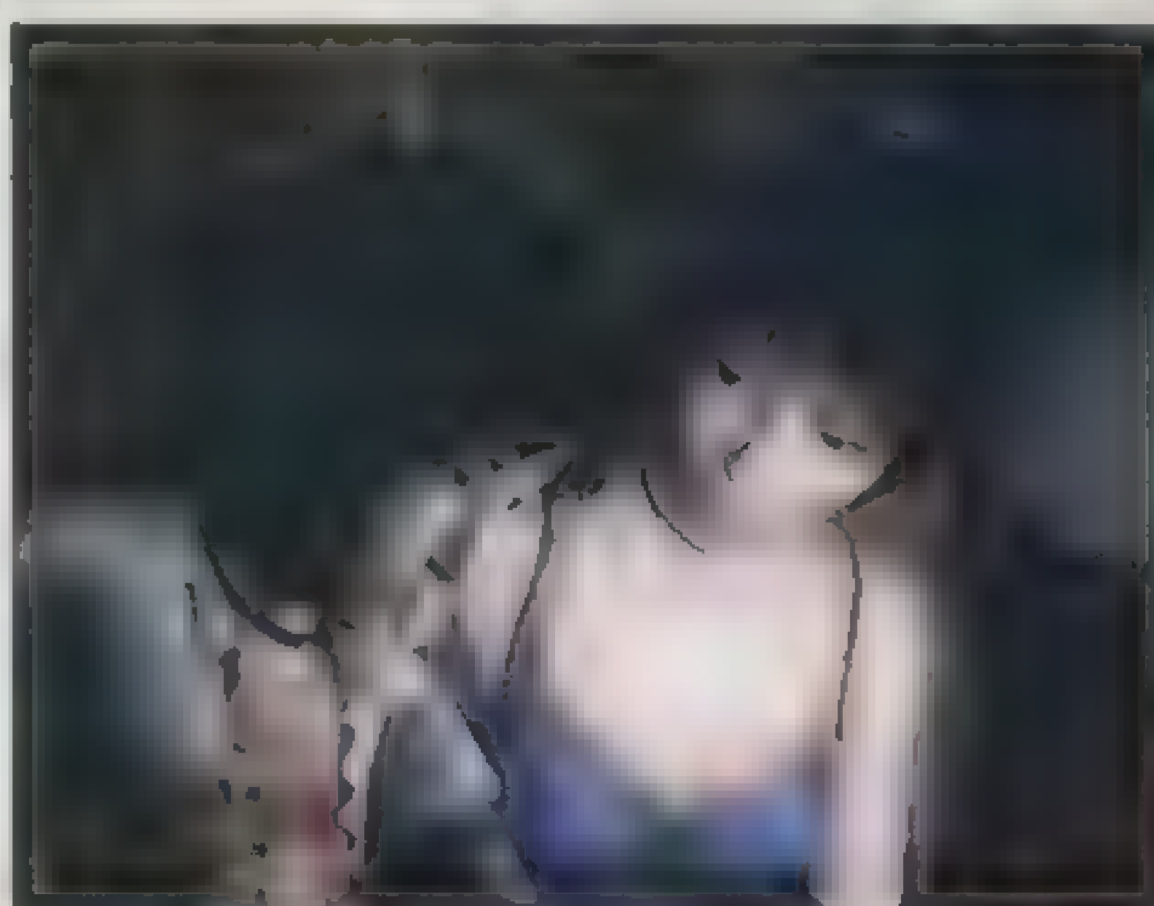
渐渐地，轻声的话语化为了无声的抽泣。怜望着将脸深深埋进臂弯中，肩膀不住微微颤抖的女孩，长叹了一口气，走上床坐到了深红的身旁，轻轻搂住了女孩的肩膀。

“深红……还记得当初我想要自杀时你安慰我的那些话吗？”怜轻声说道，“我想我永远都不忘记我躺在病床上看到的那个因为担心害怕而哭出声来的你……那时如果没有你的话，我真不知道自己是否还能有生存下来的勇气，而如果没有你的陪伴的话，我也不敢相信自己这几个月究竟是怎样过下来的。”她轻轻摇了摇头，继续说道，“那时你对我说‘人一定要向前看’，只要活着，就一定能遇到美好的事情。正因为有这句话，我才有勇气坚强地活下去，但现在为什么连你都……”

说到这里，怜忽然感到有种想哭的冲动，她急忙转过头去，希望能尽量抑制住内心的情感，但泪水还是不听话地在她的脸旁悄然滑落。

“我在这里，我在这里的……”怜的声音越来越低，“所以、所以……不要以为你只是孤独一人好吗？深红……”

在沉默了半晌后，深红的话语终于再度传入了怜的耳中。



“谢谢你……怜姐……”深红将头轻轻枕到了怜的肩膀上，低声说道，“我明白，我都明白的……只是，现在的我根本就无法平静地面对这突如其来的一切。我、我始终无法忘记哥哥，我希望能够再度与他相逢。对不起……让我自己静一下好吗，怜姐？也许那样我会想得更清楚吧……”

怜点了点头，侧过脸去偷偷擦干了脸上的泪水，从床上站起身来向门外走去。当看到怜在外面将门轻轻带上时，深红呆呆地望着前方那雪白的墙壁，脸上露出了一丝苦涩的笑容。

“谢谢你……怜姐……还有……对不起……”

而在一个小时后，怜与深红带着泪光再一次进入了两人那共同的噩梦中……

三

冰室邸，深红的梦。

究竟是从什么时候开始的呢？我渐渐感到，对于我来说，哥哥已经成为了我生命中绝对不可缺少的一部分。无论我欢笑、流泪、喜悦、悲伤时，哥哥都会陪伴在我的身旁。所以，当听到哥哥失踪的消息时，我整个人都呆住了。

不顾朋友的阻拦，我来到了那间当地人避之唯恐不及的大屋中。但我却没有想到，最终的结果竟然会是那样的……

在之后的两年中，我一直都在后悔，每次夜深人静想到哥哥时，我都会躲在一个无人的地方偷偷流泪。

为什么……那个时候我要自己回来呢？

为什么……我那时没有坚决地反对哥哥所做的决定呢？

为什么……为什么哥哥你要抛下我一个人离去呢……

我想见你，哥哥……

不管是在何时，不管是在何地，不管是以什么方式，不管后果会是怎样。我、我只希望再看你一面，我只希望能再次看到你那开朗的笑容！

于是，在那个飘雪的梦里，我再次见到了你——我最喜欢的哥哥……

而在这时，你又一次出现在了我的前方……

虽然不久之前怜姐刚刚劝说过我，虽然我很清楚她所说的一切都是对的，虽然我也很希望能与怜姐一直在一起，可是……

我……想和哥哥在一起……

在那个树满了红色鸟居的无边无际的深道中，深红停下了脚步，痴痴地望向刚刚向自己这边转过来的青年。

静静伫立，彼此凝望，相对无言却仿似千言万语。在那一刻，仿佛时间已经在两人的空间中消失了，她与他就那样痴痴对望着，任凭空间外的时间慢慢流逝。

终于，静止的时间之瓶被敲碎了。当青年再度转过身继续向黑暗的通道尽头走去时，在少女内心深处压抑了两年之久的悲伤与痛苦也终于在此刻彻底决堤。

“哥哥！”

伴随着这声饱含着深情的大喊，深红不顾一切地向着真冬所在的方向飞奔而去。而当她迈动脚步时，一直深藏在她体内的怜的意识也以实体的形态被强行拉了出来。

第一次在深红梦中获得行动能力的黑泽怜惊讶地望着深红，而仅仅过了一刹那后她便清醒了过来，急忙向深红追了过去。因为在那一刹那间，她忽然想起了关于沉眠之家的都市传说中所提到的一句话。

“当梦见死者时，如果第二次追过去的话，那以后就永远都无法回头了。”

当想到这一点时，怜忽然感到浑身冰冷，前所未有的恐惧令她浑身剧烈地颤抖了起来。她已经失去了优雨，而如果深红也离她而去的话，那她真的完全无法想象自己是否还能忍受这种如同无期徒刑般的孤独。

名为真冬的青年静静地向前走着，走向通往另一个世界的入口。

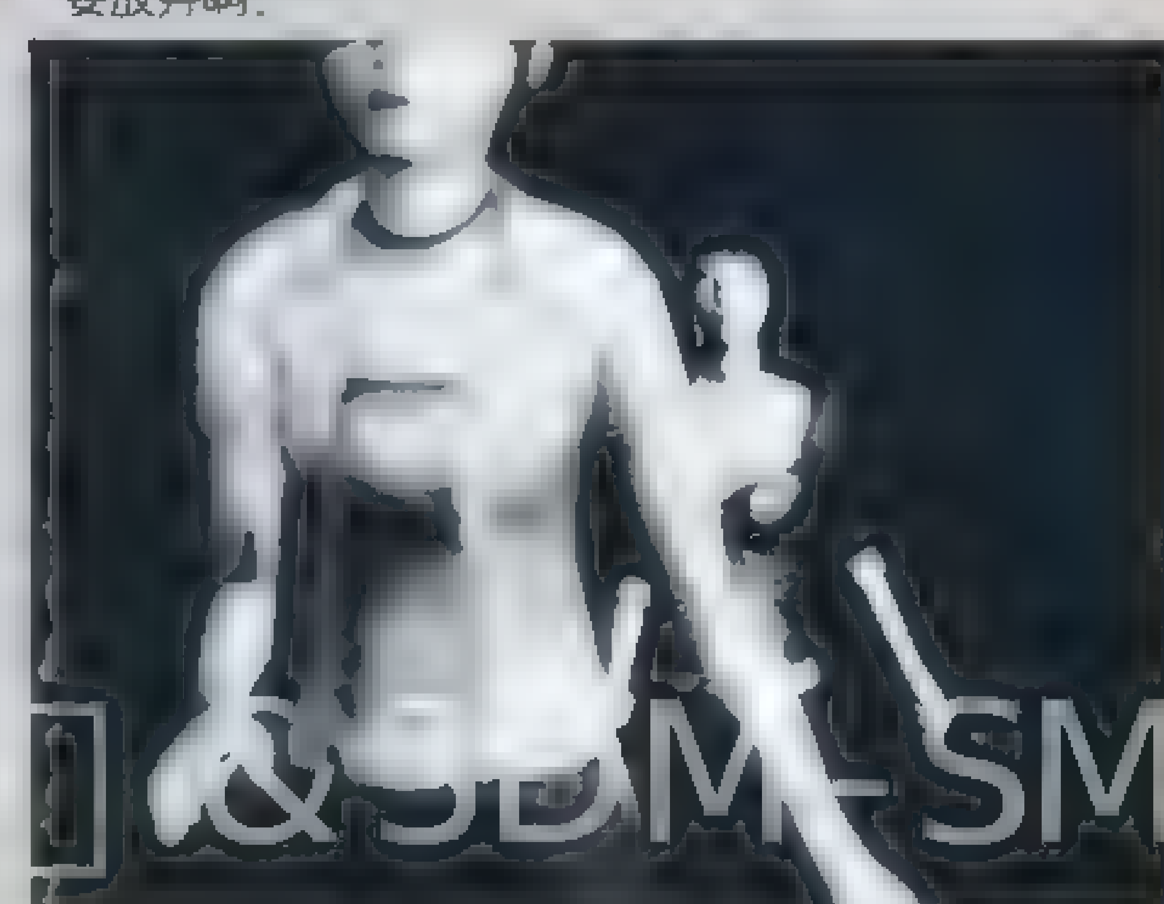
名为深红的女孩拼命呼唤着哥哥的名字，不顾一切地企盼能够与哥哥再度相聚。

名为怜的女子奋力追逐着前方的深红，希望能够阻止女孩坠入永恒的噩梦。

在这只由黑白两色构成的静谧的空间内，深红的内心话语与怜的急声呼唤在静止的空气中交织环绕着，回荡在整个空间之内。

深红：所有人总有一天都会死……但是，直到最后一刻前，他们都无法得知自己究竟因何而死……

怜：不要追，深红！如果人死了的话就再也回不来了！我知道要接受这个事实会非常痛苦，但你千万不要放弃啊。



深红：但如果有一天你能够看到自己死期的时候，你才会明白一直隐藏在自己心底的真正的想法是怎样的。而我的心声则是——我想待在哥哥身边……

怜：在过去的时光中，你总是鼓励我、安慰我。正因为有你的存在，我才会看起来好像很坚强的样子。

怜：不要去那里！

深红：不，即使不在身边也没关系。只要……只要让我再看他一眼就好。

怜：你的真冬哥哥已经死了！所以……不要过去！深红！

深红：哥哥，我的真冬哥哥……

怜：其实我……我也想和优雨在一起，但是……所以……深红，不要丢下我，求求你了，不要走！

深红：再一次……再抱我一次好吗？我最爱的……哥哥……

深红的声音渐渐变为清澈透明的雨滴滴落于地，而后溅起无数的水珠飞散在空，化作轻雾弥漫着这个现实与往世交织的世界。

黑暗的通路尽头，不知从何处而来的白光逐渐亮起，并最终化为了刺眼的白完全夺取了怜的视线。而在失去神智的一刹那前，最后映入怜眼中的，是犹如电影慢镜头一般由白昼跑向黑暗的那一端的深红的身影……

第四章

一

深红静静躺在床上，表情分外宁静安详。

从微微扬起的嘴角来看，她应该在做一个甜蜜的梦吧。

如果你也在这种梦的话，一定非常讨厌有人突然将你从梦中唤醒。不过相比起你们来说，深红是幸福的，因为再也没有一个人能够将她这个美丽的梦打碎，令她再度重返这充满了悲伤的回忆的现实中。

她会永远沉睡，永远沉浸在那个有哥哥陪伴的世界中，明知最后的命运将是消失，但她也依然无怨无悔。

谁又能知道？这是幸福抑或是不幸呢……

怜坐在深红的床边，怔怔地望着双目紧闭的少女。忽然间，泪水再度无法抑制地从她的眼角涌出。

在这十几个小时中，她曾无数次用力摇晃着少女的身躯，她曾无数次大声呼唤着少女的名字，但换来的却只是令人无法忍受的沉默以及在她心底越来越深的绝望。

“我该怎么做才好呢？我……究竟还有什么可以依靠的呢？”

“优雨……你希不希望……我也过去陪你呢……”

就在此时，楼下忽然传来了门铃声。

天仓萤永远都不会想到，如果自己再晚来一段时间的话，也许他所见到的，就只有两个永远都无法睡醒的女子。但就是因为今天的路况格外顺利，所以令他提前一个小时就抵达了怜的公寓。

这个世界就是这样，同一件事情，如果你提前或延后进行一小时、一分钟，甚至一秒钟都有可能对某个人的命运产生重大的影响。但正是由于没有人能知道下一瞬间会发生什么，所以对于那一切的改变，都只能以“未知”二字来形容而已。

当一同上楼看过深红的情况后，怜与萤一同来到了客厅内，两人坐在沙发上，但却陷入了令人尴尬的沉默中。萤是因为初次与友人的未婚妻直接交谈的拘束以及看到深红现状的震惊；而怜则是在受到那个沉重的打击后完全丧失了求生的意志。

最终打破空气中的沉默的，是天仓萤。

“怜小姐，请不要放弃希望。”他从包中翻出了一些笔记和照片放到了沙发旁的茶几上，“也许，我们还有从这个噩梦中逃离出来的可能。”

怜无精打采地拿起了放在最上面的那个笔记，里面讲述的好像是几十年前一个想要研究“异界”的人所记述的事情。

异界研究者的笔记

为了研究生与死之间这一未知的领域，我专门寻找了几个实验者。虽然以“明确地说出梦”为条件的研究工作十分困难，但说不定能从中发现与“异界”有着一定关联的人。万幸的是，我竟然真的找到了一个有着某些症状的男子。

他告诉我，从几个月前开始，他就一直每夜持续做着同样的梦。

而下面便是这个梦的几个要点。

一、最开始是站在黑夜中飘着雪花的一个陌生的神社前。

二、虽然对于那个神社并没有什么特别的印象，之前他曾经听朋友提到过有关这个场所的存在。

三、在神社的里面，他听到了在之前住的村子里思慕着的女子的声音。

四、他被那个声音所吸引进入了神社，之后每天晚上都会往神社更深的地方进行探索。

到此为止被实验者所说的话语，我们都可以将其解释为是因为思念故乡以及恋人的感情才促使了这个连续不断的梦的出现。

但令人感兴趣的，则是接下来他所说的话语。

五、那个地方在古时是举行某种仪式的场所，据说在那里有着一处能够和死者相逢的地方。

六、在神社的最底部里面有个非常大的洞窟，而在那里，有着一个无边无际的地底的海洋。

在之后与这个实验者的谈话中，我了解到了一些与“异界”特别是被称为“黄泉”的场所有关的情报。而从谈话中听来，他的故乡里似乎也有着关于异界和他所做的那个梦的相关的传说。

下面便是其后四天我所整理的有关我与他关于梦境的谈话。

他似乎是出身于陆奥地区，那个地方的山区自古以来便有着被称为“常世海”的未知之海的传说。此外还有许多和“寝目”(也就是梦)有关的传说。

例如，在那里梦中被称为“狭间”，属于将异界和现世进行相连接的领域，有着如果持续做噩梦的话，就会和死者共返黄泉之奥的说法。

为了不梦见被称为“忌目”的噩梦，当地建造了一个神社，而在那里面有着专门为众人承受忌目，于狭间中沉眠的被称为“眠之巫女”的存在。

这个人在梦中所看到的一切，可能就是在与那个神社里的巫女于“狭间”通信的结果吧。

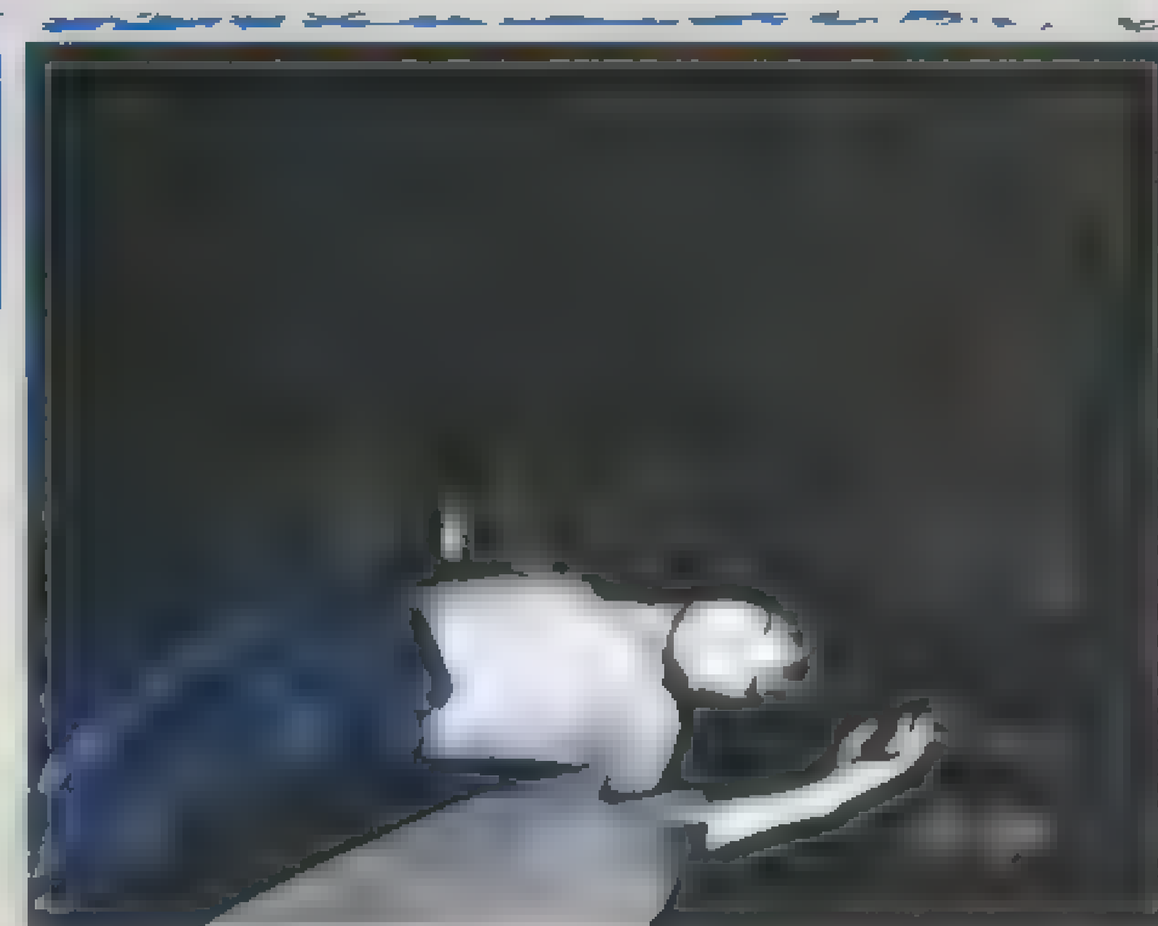
奇怪的是，就在我将这些对话记录下来的第二天早上，那个被实验者却连行李都没带就突然间失踪了，难道说他是因为太思念故乡的那个女子而返乡了吗？

当看到怜将笔记看完之后，萤立刻不失时机地将几张早就整理好的照片递了过来。怜接过照片，令她有些意外的是，上面拍摄的都是在梦中曾去过的几个场所。

“相信你和我一样，在梦中的大屋里曾经看到过一些散落在各个地方的资料吧。”萤解释道，“我认为这些资料很有可能对揭开沉眠之家之谜有着很重要的作用，所以便利用射影机将所有的资料都拍了下来，并在醒来之后联系现实资料进行分析整理。而如果我的分析没有错的话，那么，我想自己已经基本明白这一切的起源究竟是什么了。要不要听一下，怜？”

在看到怜点头之后，萤轻吐了口气，开始讲述起自己通过研究所分析出来的一切。

在古时候，陆奥山区深处的山村中有一个被称为“久世”的家族，而他们建造起来的那个神社则被当地人敬畏地称为“久世之宫”。由于自己所在之处恰好位于黄泉与人世的连接口之一的缘故，当地人经常会在梦中遇到自己思念的死者，并且会情不自禁地跟随后者跨过三途河抵达黄泉的那一边前往阴间。有很大一部分人当做了这个梦之后就永远都无法醒过来了，但更严重的却不在于此，人间与黄泉间生者和死者的强烈思念之痛会在黄泉之路上纠葛缠绕，并在无法得到寄托后化为无尽的怨念。如果无法解决这一现象的话，这种怨念抵达顶点后便将冲破黄泉溢向人间，那样的话，这附近的地区便将成为一个无法区分生与死的世界，一切都将归入紊乱癫狂的状态。



为了避免这一事态的发生，久世家每隔一段时期便会举行“刺魂之仪”，以挑选出来的刺青之巫女来代替此地的所有人承受这份思念之痛。

首先，抱有对死者思念的村民会带着死者的尸体前来，将活人的红血与死者的蓝色相混合做成刺青之墨，并由刻女以刺墨在刺青之巫女的身上刻上纹身。当刺青之巫女全身都刻满了纹身之时，她便会被沉入久世之宫的最深处——奈落的最底层。为了令刺青之巫女减轻痛苦，切断与尘世的牵绊，四位镇女会首先挑断刺青之巫女的手筋与脚筋，然后一边唱着镇魂歌一边将刺青木刺入巫女的四肢，令其陷入永远的睡眠中。

这样一来，刺青之巫女便会承担起身上刺青所蕴含的所有悲伤与思念，而那些思念寄托者也再也不用害怕会在梦中被思念的人带入阴间了。

但如果巫女一直都无法入睡的话，那么就宣告此次仪式就此失败，巫女身上刻满纹身的皮会被剥下来，吊在祭坛中祭拜以祈求驱除怨念。即使被剥皮的巫女当时未死，她也会被关在小小的监牢中被沉入深深的地底，任其自生自灭。

之所以不能让巫女醒来，是因为蕴含着痛苦及悲伤的纹身必定会映入巫女的眼睛，而当她醒来时，她体内所有被承担者寄托的痛苦便将立即从眼睛中反射而出令黄泉之门打开，而此时门那一侧被压抑已久的无尽的怨念和痛苦将会蜂拥而出，令此地的所有生者都受到进入永恒的噩梦中，而这一最恶劣的结果则被称为“破戒”。

“这一部分我已经在山间进行了仔细的调查，并拜访了当地的许多民众以及民俗学家，应该与事实不会有太大的出入。”萤说道，“而接下来的这一部分，由于在历史记载中几乎没有被提到，所以大部分只是我通过梦中找到的资料分析得出的结果。不过，我相信正确率也应该在80%以上。”

久世家是母系家族，而久世之宫里更是不允许有男性的存在，这也是为了保证仪式的洁净而采取的举措。不过为了令家族得以繁衍生息，家主会定期将久世家开放，允许一些男性民俗学者前来，并在暗中从家族中合适的女性与这些人欢好。当这些女性之后生下孩子

时，如果是女孩的话就留下培养为刻女或镇女，而如果是男孩的话就会被毫不留情地投入井中作为祭祀。

而也正是这一制度，催生了那场悲剧的诞生……

民俗学者秋人在被批准进入久世家后与名为久世镜华的女子相恋，并与其发生了关系。但是，他最终的下场却是成为了久世家举行仪式的活祭品。不过，镜华则一直认为自己所爱的人只是被赶了出去，因此一直在久世家痴痴地等待着他有一天能重新回到这里。不久之后，镜华生下了一个男婴，由于她非常清楚男孩在这个家族的命运会是怎样的，所以她忍痛将这个取名为“要”的婴儿放在河水中让其漂流而去，祈祷能有人发现他并进行收留。为了能在日后与自己的孩子再度相认，她特意在婴孩身旁放了一对耳环中的一只。但那时的她根本就敢相信，自己的孩子竟会在十几年后以民俗学者的身分真的再度回到了久世家。

与父亲一样，要也爱上了久世家的一位少女，但这却是一份注定无法有结果的恋情。因为他所倾慕的那位被称为久世零华的少女，正是下一任刺青之巫女……

实际上，要与零华早就认识，那时的女子的名字还是雪代零华。由于零华的家乡遭遇飞来横祸，她的所有家人全都在灾难中死于非命。此时，久世家的当任家主久世夜舟找到了她，并希望她能和自己一同回到久世家成为刺青之巫女。这时要还在外地，而当他闻讯急忙赶回来时，零华已经随久世夜舟回到了久世家，并且……已经举行了刺魂之仪。

要来到了久世家，但他却根本就不知道这里其实就是自己的真正家族。知道他真实身分的只有一个人——久世镜华和其他人生下的女儿雨音。

还不满十岁的雨音是四位镇女之一，由于母亲曾向她讲述过一切的缘故，所以当她一看到要戴的那个耳环时就明白，眼前的这个青年就是自己失散多年的哥哥。

在雨音的协助下，要通过秘密通道来到了举行仪式的刻宫，并且更是来到了奈落之底亲眼见到了全身已刻满了刺青，四肢被钉在地上进入了沉睡的恋人。

而在不久之后，破戒发生了。

而且，是根本就无法进行弥补的破戒……

在巨大的盛怒与恐慌之下，久世夜舟也是下令其他三位镇女处死了雨音，然后挑选集合来自各地最优秀的寺院神社工匠，希望他们建造一个巨大的屋邸将久世之宫包围起来，以将自己家族封印在黑暗中的方式来封住因为破戒所导致的刻宫溢满的瘴气。而这个巨大的屋邸则被称为“狭间之宫”。

“虽然不知道是什么原因，但似乎那个叫做久世零华的女孩变成了一个以人类的力量根本就无法对付的强大的怨灵，我想怜你也对在梦中见到的那个浑身刺满青色纹身的长发女子有着很深的印象吧……”萤继续说道，“久世夜舟的计划可以说是基本上成功了，当狭间之宫被建成后，零华以及来自于黄泉的怨念都被封印在了宫内，不会溢出到现世中，之后除了工匠头外，所有参与过这次建筑的工匠都被杀死并作为祭品以保守秘密，而久世家也自此永远沉入了黑暗中……”

“但是，为什么这些年来总还是会有人被噩梦拉入狭间之宫呢？”怜忍不住问道。

萤点了点头，说：“这也是我一直在考虑的问题……我想，大概问题还是出在那个叫零华的女孩身上吧。”他站起身来，慢慢走到窗边，然后转身看着怜说道，“也许是因为她的怨念实在是过于强烈，所以即使那个空间被牢牢封印住，她依然能通过梦的力量影响到那些对死去的亲友抱有强烈思念之情的人。如此看来的话，如果不解决她的话，那这场悲剧将会永无休止。”

“解决？”怜的脸上露出了一丝苦笑，“怎么解决？”

“再举行一次仪式。”

萤的这句话让怜浑身一震，她几乎不敢相信自己的耳朵。

“你说什么？”

“我说，我要在梦中再举行一次仪式。”萤盯着她的眼睛，一字一顿地说道，“我已经仔细研究过了，当



初之所以会破戒，惟一的可能就是久世要拔掉了刺在零华四肢的刺青木，不然的话她根本就不可能像这样在狭间之宫四处游荡。不过，她的本体一定还沉睡在奈落之底，既然这样，只要我前往那里将刺青木再度刺入她的四肢，那样说不定就可以令一切都得以结束了……”

“太危险了！”

怜大喊了起来，但萤却摇了摇头，嘴角浮现出一丝淡淡的笑容，“对于现在的我们来说，已经没有什么事情能称得上是‘危险’的了。做了的话，我们还有一丝生存的希望，而深红和零也将从沉睡中被唤醒；而如果不做的话，便只有坐以待毙一途而已……”

他昂起头长吐了一口气，然后微笑着看着怜说道：“今晚让我睡在这里的沙发上好吗？我希望明早醒来的时候，这一切都已经结束了……”

怜默默地点了点头。她并没有说出“请保重”之类的话语，对于随时都有可能坠入永远的梦的他们来说，“保重”这个词实在是太可笑了……

二

是夜，在梦中历经了无数场艰苦的战斗后，萤终于得到了四根刺青木，而他现在所处之地，正是久世家的最底层——奈落之底。

“就是……这里吗？”萤望着正前方那个被黑暗所团团笼罩的小小的神社，不由自主地自言自语道。

此刻，他的双腿忽然哆嗦了起来。那是直觉向他发出的“不要去那里”的强烈警告，但此时的萤已经没有其他的选择了。当昏睡不醒的零的面容再度在脑海中闪过后，萤咬了咬牙，推开门踏进了面前的那个神社。

神社内一片漆黑，萤的视线一时无法适应，不能看见任何东西。他下意识地紧紧握住刺青木，犹豫着不肯迈步，以防在黑暗中会有突如其来的攻击。但当片刻之后他的眼睛渐渐适应了黑暗之后，萤却后悔自己竟然能看见这一切。

如果说这世界真有地狱的话，那么此时出现在他眼前的景象，应该比起地狱也没有任何逊色的了。

在这小小的神社内，横七竖八密密麻麻地堆满了女子的尸体，青蛇一般的纹身侵蚀着她们全身的每一寸肌肤，几乎将整个地面都映成了一片青色。女子的尸体扭曲成了各种形状，看得出来她们在死前曾遭受过极大的痛苦，但不管身体无法扭曲，她们都无法摆脱刺穿自己四肢的那四根刺青木，而只能被牢牢地束缚在地上。

“睡吧，不听话的孩子
睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上那永无归途的小舟上
刻上纹身，送到那遥远的彼方
不听话的孩子，会被剥皮哦”

为了减轻心中的恐惧，萤清唱着这首在梦中多次听到的镇魂曲，一步步向前走着。他四处张望着，希望能从这些巫女中找到久世零华的尸体。这并不是一件简单的事情，因为这里的所有人几乎都是一模一样的。

同样的衣服，同样的长发，同样的刺青，一次次地寻找却让萤一次次地失望。

但最终，他还是找到了。

找到了久世零华。

而在发现女子尸体的同时，在天仓萤心底升起的已不再是失望。

而是……绝望。前所未有的绝望……

萤手中的刺青木哐铛一声掉到了地上，在那一刹那间，他几乎感到整个身体中的血液都冻结了。

“为什么……为什么会这样……”他不由自主地后退了两步，嘴唇剧烈地颤抖着，牙齿也因为巨大的恐惧而拼命地打着冷战。

因为在他眼帘中映出来的，是静静躺在地上，四根刺青木都完好无存地钉在其四肢上的久世零华。

忽然间，情势发生了异常诡异的变化。

虽然站在此地的只有萤一人，虽然没有任何外力的影响，但将零华的尸体钉在地上的那四根刺青木却分明正在慢慢地向外拔出。而与此同时，不知从何处传来的镇魂曲的歌声忽然间笼罩了整个空间，越来越响，化为回声不断冲击着萤的耳膜。

“睡吧，不听话的孩子
爱哭的孩子会被扔上那永无归途的小舟上
刻上纹身，送到那遥远的彼方
不听话的孩子，会被剥皮哦”

萤一刻都不敢在这里呆下去了，他急忙转身想要跑出神社，但就在那时，那扇大门却忽然间关上了，将他牢牢地关在了神社之中。

天仓萤最后的希望之火，也随着黑暗的完全降临而彻底熄灭了。

三

二楼，深红静静躺在自己房间的床上。

大厅，天仓萤静静躺在略有些硬的沙发上。

两人惟一的相同点就是：他们都在睡觉、都在做梦。

做一个永远都无法醒来的梦。

仅仅在一天之内，黑泽怜就失去了自己最好的朋友，以及自己最后的希望。

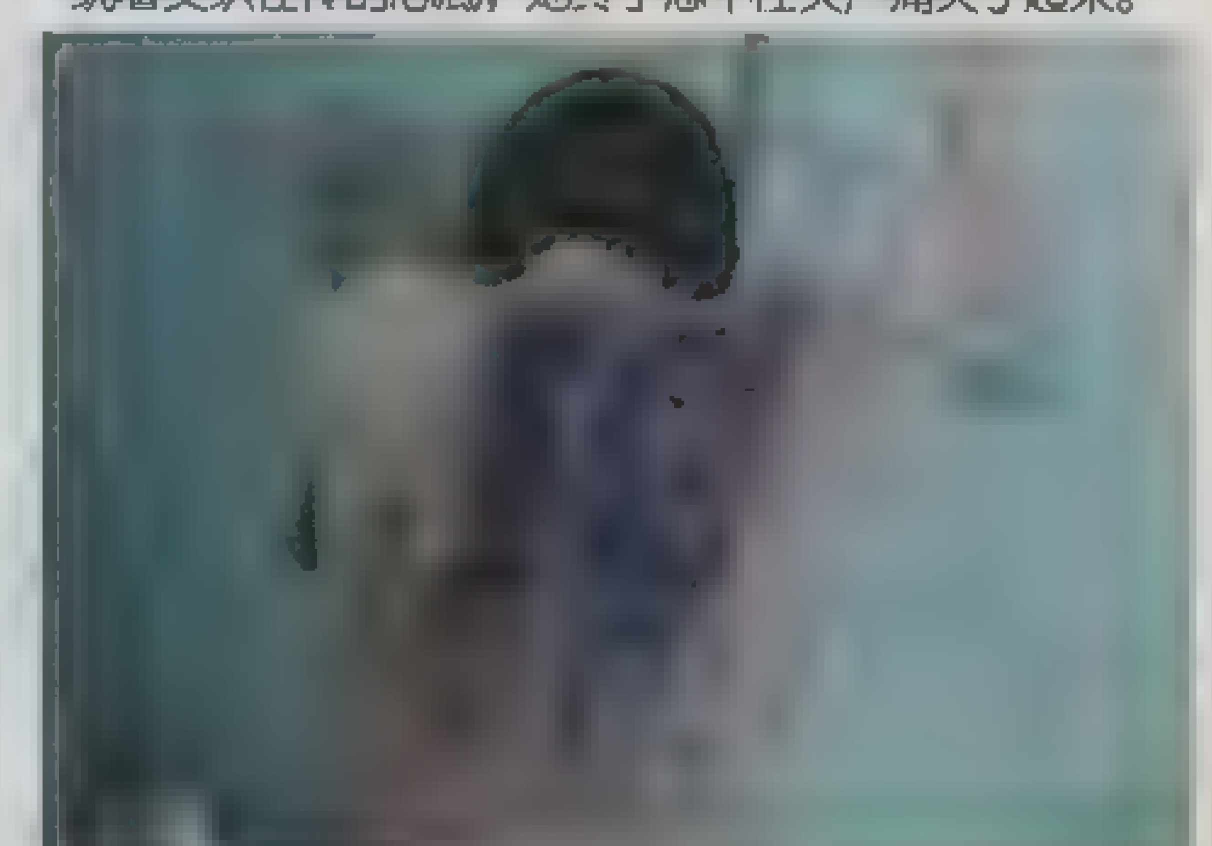
她想哭，但泪水早已流干；她想拼命地大喊，但那疾声的喊叫到了嘴边却变为了无声的哽咽。

“我能做些什么呢？我还剩下了什么可以期望的呢？谁能告诉我究竟该如何做才对呢？”

在浴室中，怜将莲喷拧到了最大的位置，任凭水流一次又一次剧烈冲击着自己的身体。而这，也让她再度想起了两个月前的那个暴雨之夜。

“优……”

当恋人那微笑的面容再度浮现在她脑海中的一刹那，失去好友之痛，思念恋人之痛，这些痛苦及思念缠绕着交织在怜的心底，她终于忍不住失声痛哭了起来。



“优……优……优……”

在女子的痛哭声中，那个如蛇一般的刺青像鬼魅般浮现在了她的背上，越来越大，吞噬扩散，已渐渐蔓延到她全身的皮肤之上……

“我回来了……

当在夜里再度来到梦中的狭间之宫时，怜没有害怕，

也没有惊慌失措，而是轻轻地在心底这样自言自语道。

在那个世界里，她已经一无所有了，而在这个世界中，至少……

怜轻轻叹了口气，拿起射影机面无表情地向着此行的终点——奈落最深处的神殿走去。

刺青封面的日记 一

爸爸、妈妈、弟弟、大家都到"那一边"去了。被抛在这里的，只有我一个人而已。

要，现在你在哪里……

久世之宫的人来接我了，他们希望我成为新的刺青之巫女。只要将那些纹身刻于肌肤之上，就可以拯救拥有许许多多可怜的人。

可是，一旦成为巫女，并且刻下刺青的话，我就不能再也不能走出久世之宫一步了。村子已经被毁了，爸爸、妈妈、弟弟、大家也都不在了，只有我一个人幸存了下来。

我已经一无所有了。如果已经不能和要见面的话，那么，我应该也可以进入永久的长眠吧。

如果这样可以拯救许多与我有同样痛苦的人的话……

刺青封面的日记 二

为了寄托人们的思念，我接受了身切之仪。

刻在我身上的那许许多多的纹身线，让我做了各种各样的梦。截然不同的痛苦及思念也在这些梦中纷纷向我席卷而来。

但是，我的痛苦与他们的痛苦毫无契合之处。它刻在看不见的地方，时时刻刻残留在我心中，比起各式各样的痛更激烈更锐利地刺于我身。

没有谁能帮我承受我的痛苦。它是只属于我的东西，我的思念，我的痛苦。

就将它刻在这蛇目之上，在这里亲手将其粉碎吧。只有我自己的思念……

但是，如果可能的话，我想与他再见一次面……

刺青封面的日记 三

我梦到了那个人。

在狭间之中，在从未间断的痛苦之中，在向奈落坠下之前，那个人来到了我的面前。

家主大人不会看到这一切的，因为这只是我的梦。

那个人伸出了手，我也伸出了手。当指尖快要触及时，我似乎感到痛苦有一点点减轻

但是，我最终还是没有碰到他的手……

虽然承受着人们的思念，但我依然可以与他相聚。在久远的长眠之中……

这便是久世零华留在这个世界的最后三篇日记。

如果不是她的话，黄泉之门便不会开启。

如果不是她的话，不会有这么多人被拉入噩梦中。

如果不是她的话，深红与萤也不会……

但是……怜却一点都对其恨不起来，而是在心底里对她充满了怜悯。尤其是当她知道零华当年究竟是为何而疯狂之时，这种情感也愈发强烈了。

在那已无从考证的年代与时间中，久世要不顾一切来到了执行完刺魂之仪被抛入奈落之底的神社的久世零华的面前。而在恋人不断的轻声呼唤下，零华慢慢睁开了眼睛。

"是……你吗？这……一定是在做梦吧。"

零华的眼神在那一瞬间变得异常迷茫。但随着那人面容的逐渐清晰，她也终于看清楚了，拿着那闪耀着淡蓝色光芒的油灯站在自己面前的，正是从那时起就一直让自己魂牵梦萦的那个人。

她不能说话，因为她的声带已因痛苦而被扯断。

她无法移动，因为她的四肢都被刺青木牢牢定在了地上。

但是，她可以流泪，留下喜悦的泪……

在经历了不计其数的令人难以想象的痛苦后，零华的脸上终于又一次浮现出了笑容。

但是，那却是只有刹那间的笑容……

当看到家主久世夜舟在恋人的背后毫不留情地将利刃挥下时，零华的笑容僵在了脸上。

她呆呆地看着。

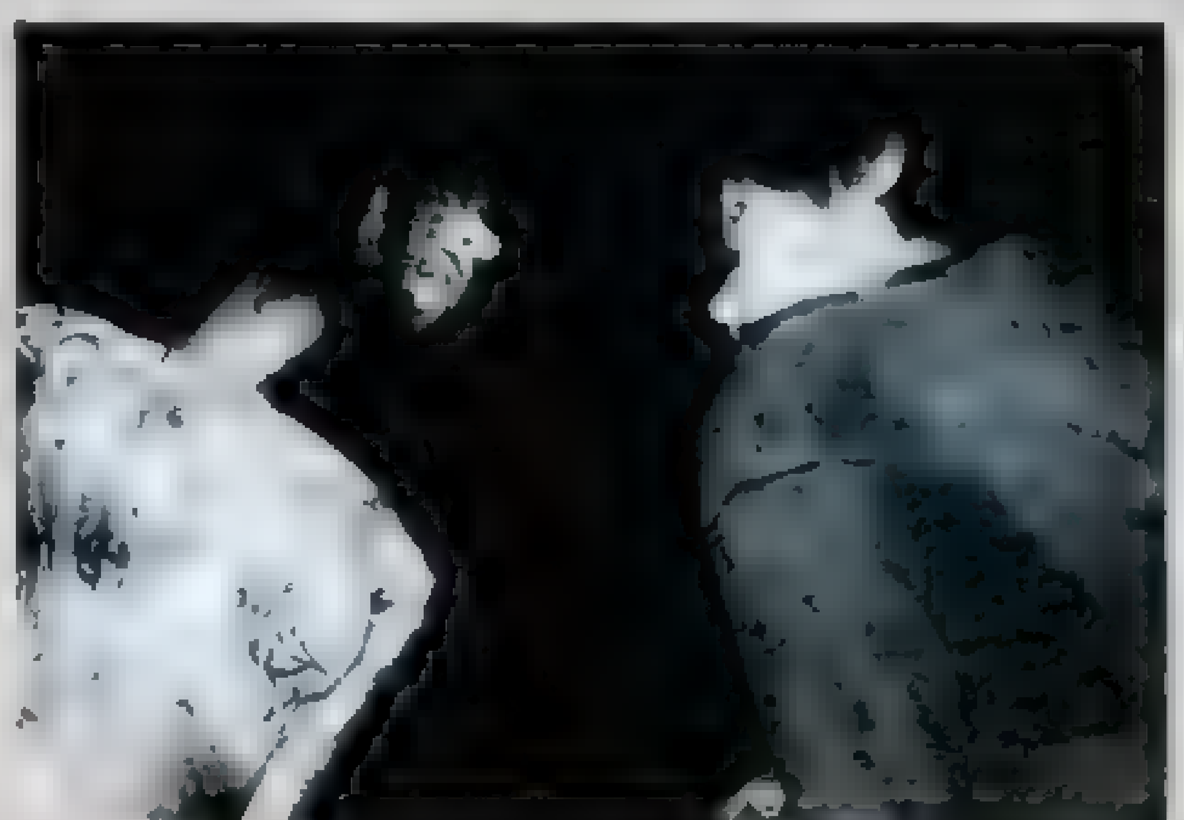
看着恋人睁大了眼睛倒在自己面前。

看着那蓝色的油灯滚落熄灭。

虽然近在咫尺，但她的手却无法触到恋人的身体。

虽然近在咫尺，但她的唇却无法吻上恋人的脸颊。

虽然近在咫尺，但她却根本就无法阻止发生在自己眼前的这一切。



"对了，这一切……都是梦……都是个噩梦而已吧……只要我醒来的话，要一定就会陪伴在我身边，只要我醒来……"

"我……要醒过来！"

伴随着这声撕心裂肺的怒吼，痛苦的刺青如血丝般刺入了零华的眼睛。

黄泉之门应声而开，无穷无尽的痛苦及怨念伴随着女子的绝望向这世间席卷而来。

破戒，自此发生。

当在奈落之底的神社前经历了一番前所未有的苦战，以射影机击败了完全疯狂的久世零华的那一瞬间，零华生前最后目睹的那幕情景也直接传入了怜的脑中。

怜在原地呆了半晌，然后默默地走进了神社，走到了侧对着躺在一起，相隔只有几厘米之遥的一男一女面前。

怜蹲下身去，轻轻用手合上了零华那数百年未能瞑目的双眼。

"请闭上眼睛吧。你可以，安心地睡了……"

神社的另一侧，是无边无际的存在于地下的海洋。这里便是常世之海，而海的那一边，则是与此世相对的另一个世界。

"去吧，前往彼岸
去吧，前往彼岸
小舟飘摇，前往彼岸，
门扉轻摇，前往彼岸
随波而起，刺青漂扬
漂扬到那个世界
此世之人，无语凝噎
挥手惜别……"

清唱着镇魂曲的最后一小节，怜将零华与久世要的尸体轻轻放到了停靠在海边的小舟上，然后用力将小舟向着海的那一边推去。

安息吧……

或者说，在那个世界幸福地生活在一起吧……

目送着小舟随海浪轻轻飘摇，渐渐在自己的视线中消失后，怜轻轻摇了摇头，转身想向来时的方向走去。而就在此时，她前方的海面忽然发生了变化。

不知从何处而来的黑影浮现在了海面上。

一个、两个、三个……不计其数的黑影排成了一条长队，一语不发地默默向着海洋的另一侧走去。

而当这些黑影中那个熟悉得无法再熟悉的身影跃入她的眼帘时，怜一下子呆住了。

她抬起右手本想叫住那个人，但话到嘴边又咽了下去，嘴张大了几次都不敢喊出声来。她很害怕，害怕只要一喊那个人就会又一次消失不见。但当那个身影渐渐远去时，怜终于再也无法抑制自己的情感。

"优！不要走！"

怜大喊一声，迈入海水拼命向自己的未婚夫追去。

"这次！这次……我要和你一起去！"

她一面奔跑一面哭着大喊道，浑然不顾海水打湿了自己全身的衣服。

"求求你……不要……这次不要丢下我了！"

那个身影终于停住了。在梦里，这是他第一次为了怜的喊声而停下脚步。而在隔了半晌之后，他将身体慢慢转向了怜这一边。

在这无边无际的常世海上，在这阴阳两分的世界中，原为恋人，但现在却已分属于两个世界的男女终于又一次紧紧拥抱在了一起。

"对不起，对不起……"怜深深将脸埋在优雨怀中，此时的她早已哭成了个泪人，"带我走吧，求求你，这次带我一起走吧。"

优雨轻轻摇了摇头，脸上浮现出了一丝淡淡的笑容，"谢谢……能听到你这样说我很高兴。我明白你在想什么，但是，我必须走了……"他温柔地抚摸着女子的头发，继续平静地说道，"就是因为你的思念，我才能像现在这样将你紧紧搂在怀中……"

怜死死抓住优雨的衣服，泣不成声地喊道："我、我无法忍受没有你在的日子。哪怕是死也好，我、我只希望能和你永远在一起。所以，带我走吧……"

听到这句话后，优雨将怜搂得更紧了。此时怜才吃惊地发现，原本已经遍布自己全身的刺青此刻竟然渐渐转移到了优雨的身上，无数青色的波纹游荡在他的衣服上，就仿佛海水波澜的倒映一般。

"如果你死了的话，我就会立即消失无踪。"当将女友身上所有的纹身都转移到自己身上后，优雨轻轻松开了怜的手，慢慢向着海洋的另一侧走去，身影与那些黑影一同消失在了海平线的那一段。但他的话语，却依然清楚地传入了呆立在那里的怜的耳中。

"但是，只要你活着，我就会永远地活在你的心里……"

"所以……我希望你能够活下去。好好……活下去……"

梦醒了，永远地醒了。

久世零华的怨念此时已完全消失，而"沉眠之家"的都市传说也将成为永远的传说。所有曾被卷入这个噩梦，但还未化为黑炭消失的人也应该都已苏醒了过来。

深红是，天仓萤是，萤的侄女零也是，大家都得救了。

窗外射入了久违的阳光，遍布在天空的阴云早已散去，而持续了数十天的梅雨季节也在今天结束了。

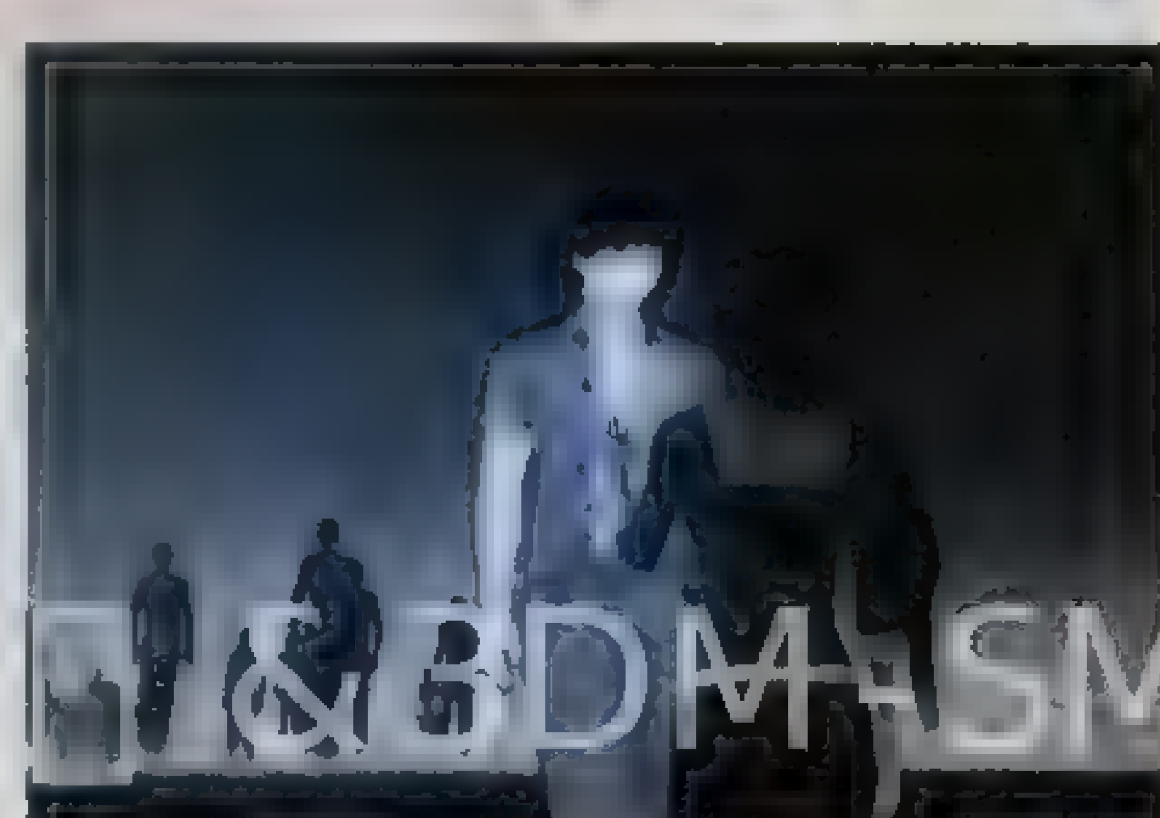
一切，都是好消息不是吗？

一切的悲剧，自此刻起已永远地结束了，不是吗？

可是又有谁会知道，在东京的某个公寓中，一个刚刚从梦中醒来的女子正在掩面哭泣……

但是，梦已经结束了……

(THE END)



文 阿迪

胜利十一人实用技术

WE9研究之中路进攻+定位球



世界足球 胜利十一人9	Konami	SPG
PS2 World Soccer Winning Eleven 9	2005年8月4日	日版
对二多工对应连接结，PS2风格套件		推荐玩家年龄：全年龄

足球的最大魅力之一就是破门得分，我们玩《WE》也是为了享受足球为我们带来的各种美妙的瞬间。在《WE9》的最新变化里，边路传中的手动抢点、禁区附近的中距离射门、直接与间接定位球、更加细腻的盘带、需要再次上手的传球，以及重新认识的防守操作都是本作的最大变更点。UCG将针对这些变更点展开一系列的研究讨论，除了每一种细分的类型都辅以详细的图文论证外，还会邀请国内的各路高手、冠军级人马结合实战经验来畅谈他们的杀手锏。详尽的图文研究将助你快速掌握《WE9》的系统变更点，而实战高手的心得体会将助你对本作加深理解。当你阅读过这一系列的研究报道后，相信你一定可以从中发掘出最适合自己的战术打法。因为融汇贯通也正是足球发展的特色，俗话说“师傅领进门，修行在个人”，百花齐放的打法会让我们玩得更高兴，也有助于我们国内的WE水平的提高。

谁是任意球新帝王

谁是《WE9》的现役任意球之王？是贝克汉姆？是罗伯特·卡洛斯？是米哈伊洛维奇？每一个球迷的心里都有自己的一杆秤。但是近来世界足坛最为炙手可热的任意球专家却不是上面的这些名字，他的名字是儒尼尼奥·佩南布卡诺（Juninho Pernambucano）。由于他与另一位巴西的前国脚儒尼尼奥·保莱斯塔同名，所以国内球迷昵称其为“小儒尼尼奥”。

作为一名中场球员，小儒尼尼奥上赛季在里昂打进12球，其中有8粒为直接任意球破门得分，平均7脚任意球就有1次得分。伴随着法甲四连冠的辉煌，小儒尼尼奥在最近结束的洲际杯中也有任意球得分的佳作，其精彩程度令当时坐在替补席上的大小罗都为其拍手叫好。

在《WE9》中，小儒尼尼奥的任意球精度99、弧度92、射门力度与精度均为85，定位球综合能力冠绝群雄。但是小儒尼尼奥的罚球姿势只是普通的A类型，这显然与现实中他那常人无法比拟的脚腕扭动幅度大不相称。《WE9》中一共有9种任意球姿势，希望在下一代的系列新作中能够看到越来越多的球星独有的个性任意球姿势。



▶小儒尼尼奥的任意球堪称目前五大联赛的第一杀手，他的射程范围几乎覆盖整个半场。



◀巴西队的任意球杀招又添一柄神兵利器。



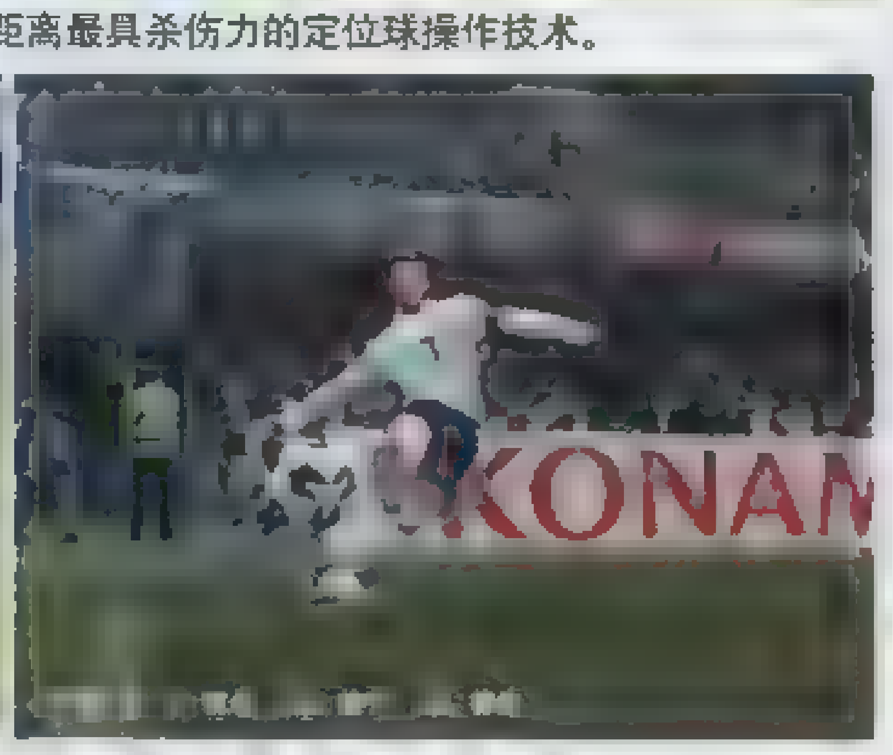
◀他的脚腕摆动的幅度很大，出[illegible]的力量强劲，球的下坠非常突然。



▲本次研究将为你带来各个区域、各段距离最具杀伤力的定位球操作技术。



▲一拔一射在本作中的威力大幅度提升。



▲角球得分的几率使它成为了常规性武器。

本次研究综述

边中结合，这是一条谁都知晓的足球战术。但是实际操作起来，究竟该如何进行边路和中路的进攻呢？只是一味的边路起球或是中路盲目直塞就是边中结合了吗？显然不是的！本期研究将请来目前国内的知名WE玩家，广东的卢鸣辉选手，他将重点就《WE9》的中路进攻的各种战术套路组合来为各位玩家作详细的分析。当中路进攻获得回报时，除了得分外，往往能够在危险区域制造定位球或者角球的机会，如何把握住这些定位球将优势转化为胜势，我们还将就《WE9》中各种具有得分可能性的定位球配合图文进行详细论证，务求为大家带来真正实用的《WE9》研究。所以，本次的研究内容将包括：

高手点评 中路进攻的有效战术组合

图文研究 各区域定位球的操作处理

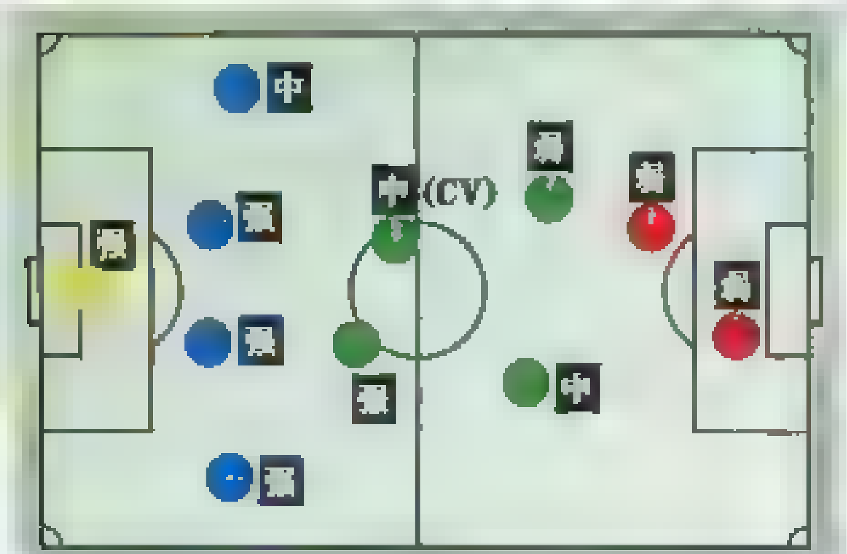
©2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI ... ©2005 KONAMI Konami Computer Entertainment Tokyo

中路进攻的有效战术组合

在对方半场打出行云流水般的配合，从中路闪电般地撕破对手的防线。连续数次漂亮的一脚传球，让对手完全摸不着头脑，无论是谁都想享受到精彩的足球。当你传出精确如手术刀般的中路直塞球时，千万不要忘记感谢有效传切和跑位扯开空档的战术配合，因为正是你在中路进攻的有效战术组合，才能制造出有威胁甚至破门得分的攻势。挑战系列新作《WE9》的密集防守，我们为你准备了打破龟壳的大铁锤！



中路配合的必备技能



注意：CV表示在防守时该球员只会去补位，而不会去盯人，推荐用体能高的球员。

①熟练掌握One Two的两种操作方法，一是在球员控球的情况下按L1＋×；二是在球员控球时或一脚出球的情况下，先按×再按R2。这是在欧洲足球战术思想中非常普及的所谓"Give and Go"、"Pass and Run"。

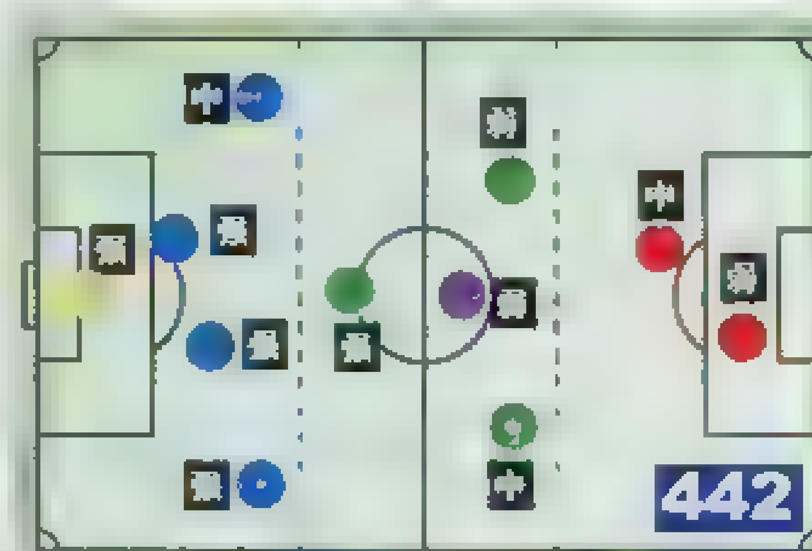
②打出配合前，最好先确定参与配合的球员中至少要有一名速度（トップスピード）和加速力这两项数值较高的前锋，再配合一个短传能力强的中场球员。值得注意的一点是，该前锋如果有"空切（飞び出し）"特技，中场如果有"传球手（パサー）"特技，传切配合的效果会更棒。

③配合执行适合的战术，包括中央突破、前场左右换位、防守反击。

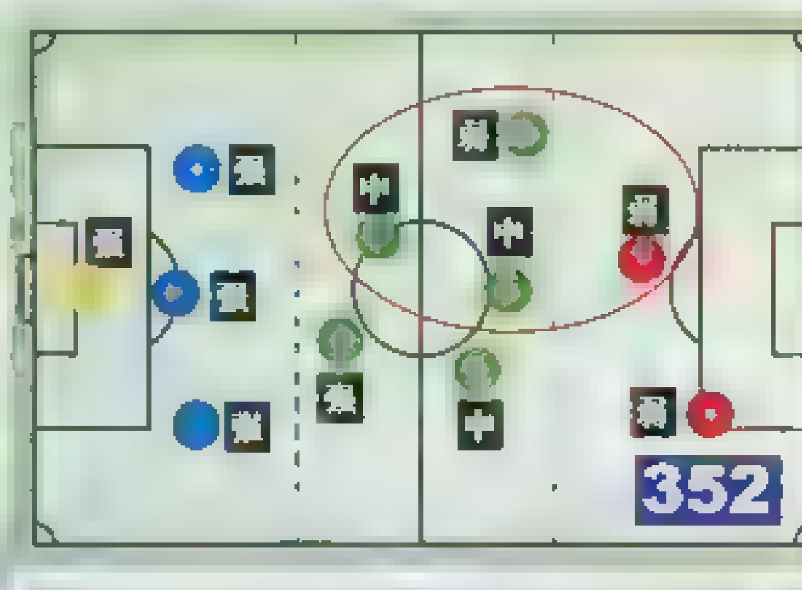
④最后就是设置一个合适自己的阵形，笔者较常使用的就是文中这个4-4-2阵形。

推荐阵形

是不是只有一个阵形才能发挥中路进攻的威力呢？答案显然是NO。每个玩家都有最适合自己打法的阵形，而每一种形势变化都有可以针对其的阵形。以下笔者再向大家推荐两个阵形，仅作抛砖引玉之用。



团队战术：卫线幅度（B）、区域紧逼（B）、造越位（B）、防守反击（A）
执行战术：中央突破、交叉换位、防守反击、区域逼抢
注意：将"●"设置为CMF，以加强中场的联系性。



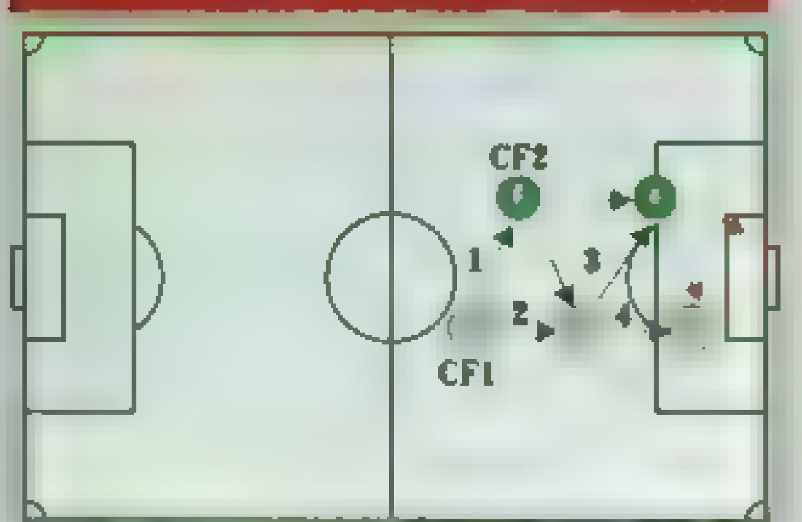
团队战术：卫线幅度（B）、区域紧逼（B）、造越位（B）、防守反击（A）
执行战术：中央突破、交叉换位、防守反击
注意：以红色圆圈为主要的进攻路线，另一名前锋的主要职责为突击和抢点。

中路进攻战术组合

两人连续二过一

战术解构

由两个球员连续作出数个二过一，从而打乱对方的防守节奏，然后以射门结束。首先在CF1拿球后，通常面对的是对方的数名防守球员，这时千万不要急于去上演"关云长千里走单骑"，在足球的世界里，不是每次都能过五关斩六将的。由于这样做太冒险了，我们就让CF1和CF2先打一个二过一。注意两名球员的距离不能太远，以免传球路线太长被对方抢断。CF2随时观察CF1的跑位是否被对方贴身防守，没有的话就立刻再来一个二过一（×＋R2）。紧接着，CF1大约会在大禁区外有机会再次触球，这时通常还会有一名防守球员上前阻拦，最好不要冒险去突破。在这个两人连续二过一中遇到的情况会有很多，足球是瞬息万变不可预测的，所以我们要强调随机应变这一点。在《WE9》中，没有预测和应变，是很吃亏的。



适用时段 任何时段　战术特点 节奏控制

实例分析

CF1拿球后一般有三种情况"

①如果CF2到位的话立刻来一个×＋R2的二过一。

②CF2还没有到位的话，就先把球控稳。

③如果CF2恰好跟对方的后卫平排的话，CF1就向CF2塞一个直线，这时就可以向禁区弧顶附近强制移动（R1＋R2），就能更快地拿球射门。

CF2的第二次触球是关键，而这时CF1传球后正向前跑位，这里又有三种情况：

①如果对方以为你会再传球给CF1的话，防守的集中力就会放在CF1那里，你就可以采取射门，正如图上的"红色箭头"。

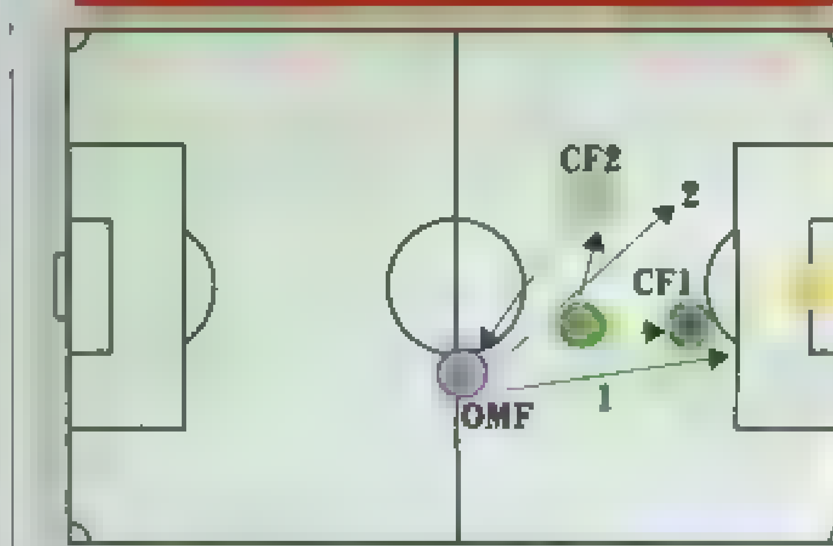
②对方坚决防守CF2，CF1跑位又没越位的话，就可以向CF1塞一个直线。

③对方坚决防守CF2，而CF1又越位的话，就勇敢地上去单挑吧。

三人二控

战术解构

这个"三人二控"战术强调的是绝快的进攻速度，建议主要参于反击的三名球员在防守的时候都留在中前场（防守的积极性设置为弱），这样就可以减少由守转攻的转换时间。在反击时长按×键就可以直接把球传给CF1，然后CF1马上和CF2打一个二过一。CF2拿球后不要急于把球传给刚才跑位的CF1，因为这样的传球意图基本处于对方的预判范围内。这时，CF2再跟后面的OMF打一个二过一，使用×＋R2的操作手法。这样就有两名前锋跑位接应了，让对方无法确定你会传给哪一点。这是一个无论实用度还是使用率都很高的中路战术组合，推荐各位玩家熟练掌握。



适用时段 由守转攻　战术特点 高速精确

实例分析

①如果CF1跟对方的后卫并排，我们应该立刻直线塞身后。值得注意的一点是，因为这个传球是第一时间的，如果上一步CF2的二过一不用×＋R2，而用L1＋×的话，直塞球的对象就会变成了CF2。这点一定要切记！CF1的跑动还没到位的话，就先把球控稳，再留意小地图。

②如果CF2的跑位不错，而CF1又处于越位位置，我们就可以把目标放在CF2这一点上。由于距离比较远的关系，建议大家使用向纵深传球的操作手法。

中路进攻的命脉是快速与精准

中路进攻最强调的就是随机应变，因为有时当你用了二过一之后，会出现跑位的球员只传球，而不去跑位的情况，也有时会出现该[illegible]球员在传球后只跑两三步就停下来的情况。中路进攻强调快速与精准。快是指判断快与出脚快，当一扯开空档的时候就要马上作出精准的传球，不能磨磨蹭蹭考虑太久。[illegible]和WE9一样[illegible]多，而在[illegible]球时的有效跑动。

各区域定位球的操作处理

在《WE9》中，定位球的威胁性有了很大的提升，就正如现实足球中的其中一个重要得分手段一样，定位球终于在《WE》中获得了它相应的定位和价值。根据定位球的主罚区域与球门的距离不同，以下我们将以16米、17～21米、22～24米、25～27米、28～30米开外这五个区域来划分《WE9》中的定位球种类，同时列举在每一个区域内的相应处理方法，并配合图文进行论证。当定位球无法直接一脚得分时，所获得的最好回报除了补射命中外，就是得到角球的机会。如何利用定位球攻门所造成的机会连续制造杀机，利用好角球也是一个关键的环节。除了上述五个区域的定位球处理方法外，我们还将对角球的处理进行介绍。

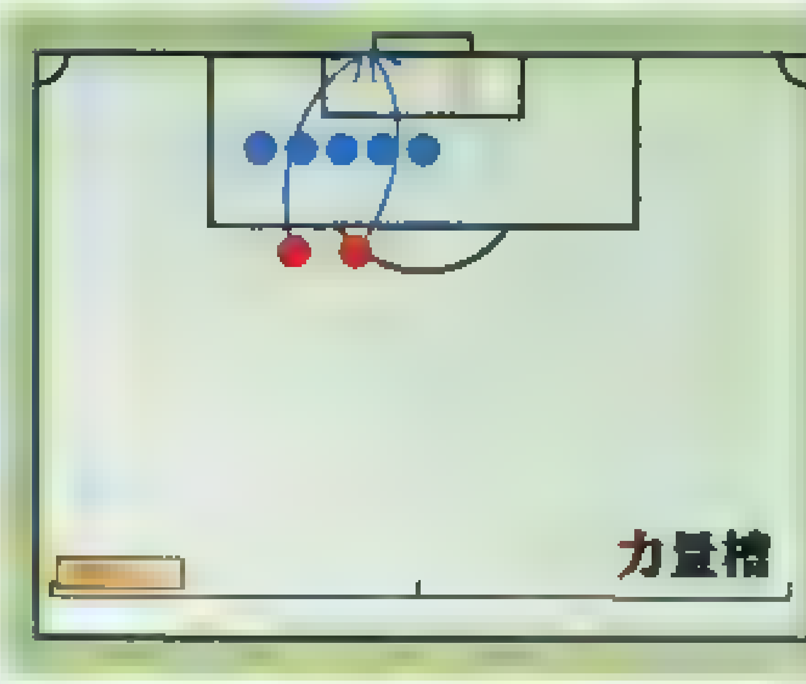


低弹道长传　16米

理论上要获得这个距离的定位球的机会比较低，但是在该距离的处理方式○键可以顺延到17米的区域。所以，还是有必要介绍一下○键的定位球操作处理。16米区域的○键定位球应尽量以脚内侧的旋转为主，右脚选手配合L1、左脚选手则是R1。利用好低弹道长传球的特点是16、17米定位球处理方法的关键，○键的手感需要多加锻炼。一旦在比赛中遇到这样的机会，就一定不要错过了。

具体手法 由于[illegible]○的低弹道长传球速度[illegible]，以右脚选手为例，我[illegible]同时按[illegible]，力度保持在力量槽的[illegible]

关键点 在力量槽涨到预定幅度的一瞬间，左手大拇指立即向下稍微挪动，将←也一起按住。



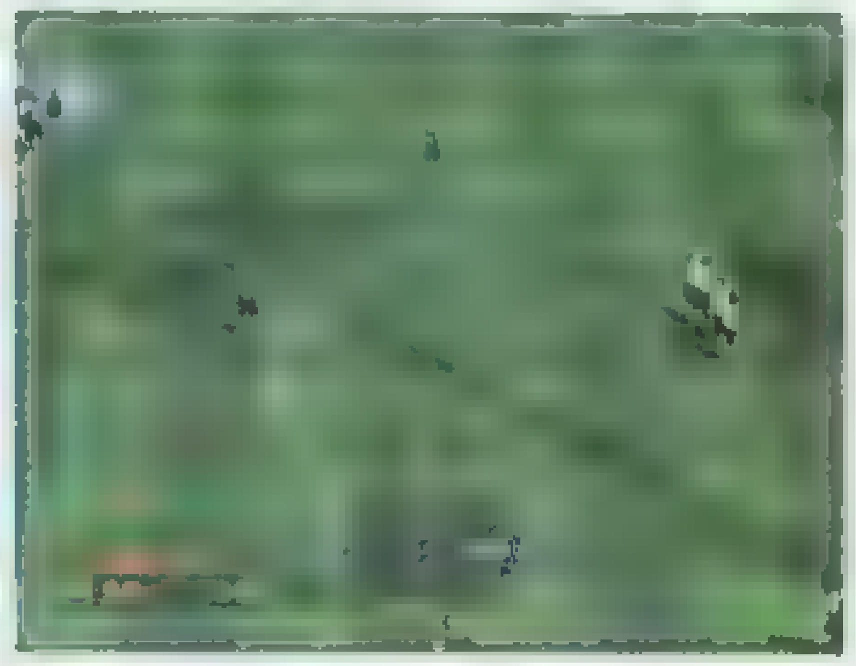
▲一定要保持在1/6内，否则很容易高出横梁。

落叶球　17～21米

在17～21米区域获得的定位球机会相对于16米区域来说要多一些，而这个区域也是定位球得分的最危险区域。利用↓+□的操作使球迅速下坠的特点，再配合L1、R1和←、→去调整旋转的方向，一般的定位球高手在这个区域破门犹如探囊取物般轻松。在17米的距离我们依然可以沿用○键的罚球方法，但是对于力度的控制要非常微妙，在此就不作为主力推荐的处理方法了。

具体手法 在按下L1或R1的前提下[illegible]

关键点 力度的控制是该距离的关键所在，应尽量将力量槽保持在30%～40%，具体请见附图。



▲在现实足球的相同情况下，这个区域也是定位球得分的高发区域。除了上述介绍的方法外，一拨一射也是得分几率非常高的另一种方式。

力度控制的新形式1　22～24米减力

在22～24米的区域内，我们将会使用到《WE9》定位球的力度控制的新形式之一——□减力。因为是新系统的原因，所以在以往处于一个发力的尴尬位置的22～24米区域，如今也成为了十分有威胁的射程。

具体手法 在按下L1或R1的前提下，同时按[illegible]，在力量槽涨至预定幅度之[illegible]，再点一下□进行减力操作，然后在球踢出的一瞬间再按方向键调整弧度。

变更点 减力的键位由前作的R2改成在力量槽涨满前，再点一下□。

关键点 再点一下□的减力操作是新的定位球力度系统，培养起相关的意识需要花费一定的时间。

力度控制的新形式2　25～27米加力

既然有减力的设置，那么自然也有与之相对应的形式——△加力。在25米左右，仅按□的普通形式的球速较慢，难以对守门员形成足够的威胁。△加力作为一种新的加力方式，可以对25～27米的射速进行有效的调整。

具体手法 在按下L1或R1的前提下，同时按[illegible]，在力量槽涨至[illegible]，再点一下△进行加力[illegible]

变更点 加力的键位由前作的R1改成在力量槽涨满前，再点一下△。

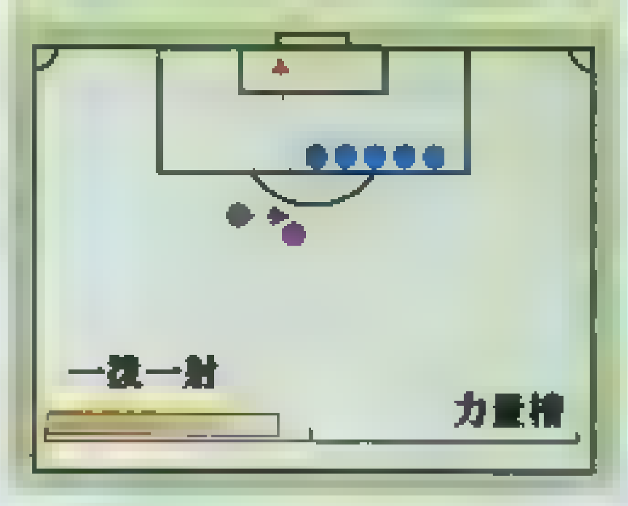
关键点 力量槽涨幅瞬间再进行复合操作，只会对操作的精度要求更高，与系列的操作由繁琐走向简易的趋势不符。

重炮轰门　28～30米开外

巴西队的卡洛斯深谙此道。其小三趾的罚球方式堪称世界足坛一绝。往往需要两人配合一拨一射才能完成的大力射门，卡洛斯只需一人就能搞定。在进行↑+□操作时，也是先按下L1或R1，在力量槽涨至预定幅度的一瞬间再调整弧度。

而本作中的二人配合定位球应用范围极广，覆盖整个30米区域。除了进入调整模式的键位改成L2外，还有发力方向的重要改变。对这种一拨一射的定位球方式影响最大的因素并不是距离，而是角度和利足。





具体手法 长按L2进入二人配合模式后，按[illegible]的同时再按[illegible]可以将球轻轻拨出，此时后上的球员应立即[illegible]大力射[illegible]门柱位置[illegible]一般[illegible]力量槽可控制在[illegible]效果不佳[illegible]结果由[illegible]出其不意[illegible]

关键点 注意只有顺球起脚才能射出强而有力的射门，以逆球方向起脚射门的话，其效果与前者天差地别。

关键的前点　角球

《WE9》的攻方抢点球员是具备自动选位系统的。而玩家按R2的同时配合十字键手动选位，往往能够制造后上卡位的绝佳效果。

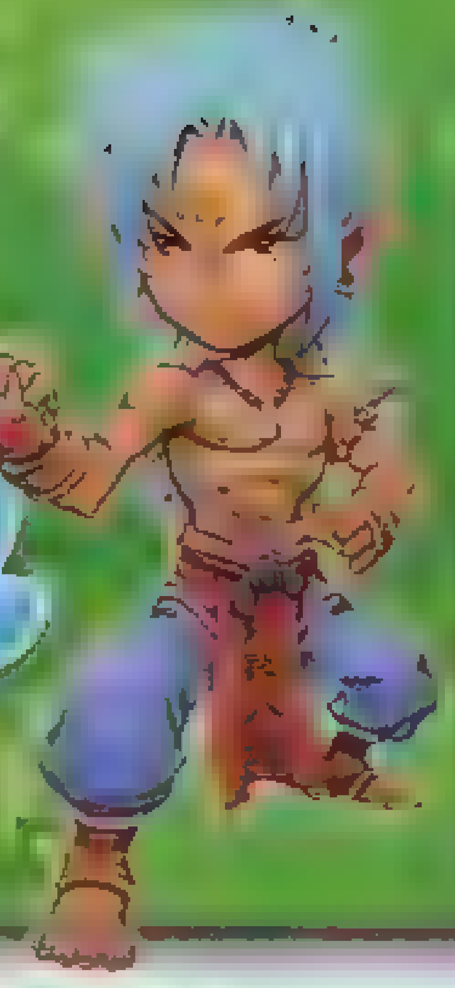
注意观察图中的前点位置，攻方球员如果处于这样一个位置时，就应立即开出角球。玩家可以通过更换角球主罚队员或者稍作等待来制造这一绝杀时机。





▲角球是弱队打强队，甚至是现代足球得分的重要手段之一。

主持人：阿修罗



游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE

阿修罗的地狱传言

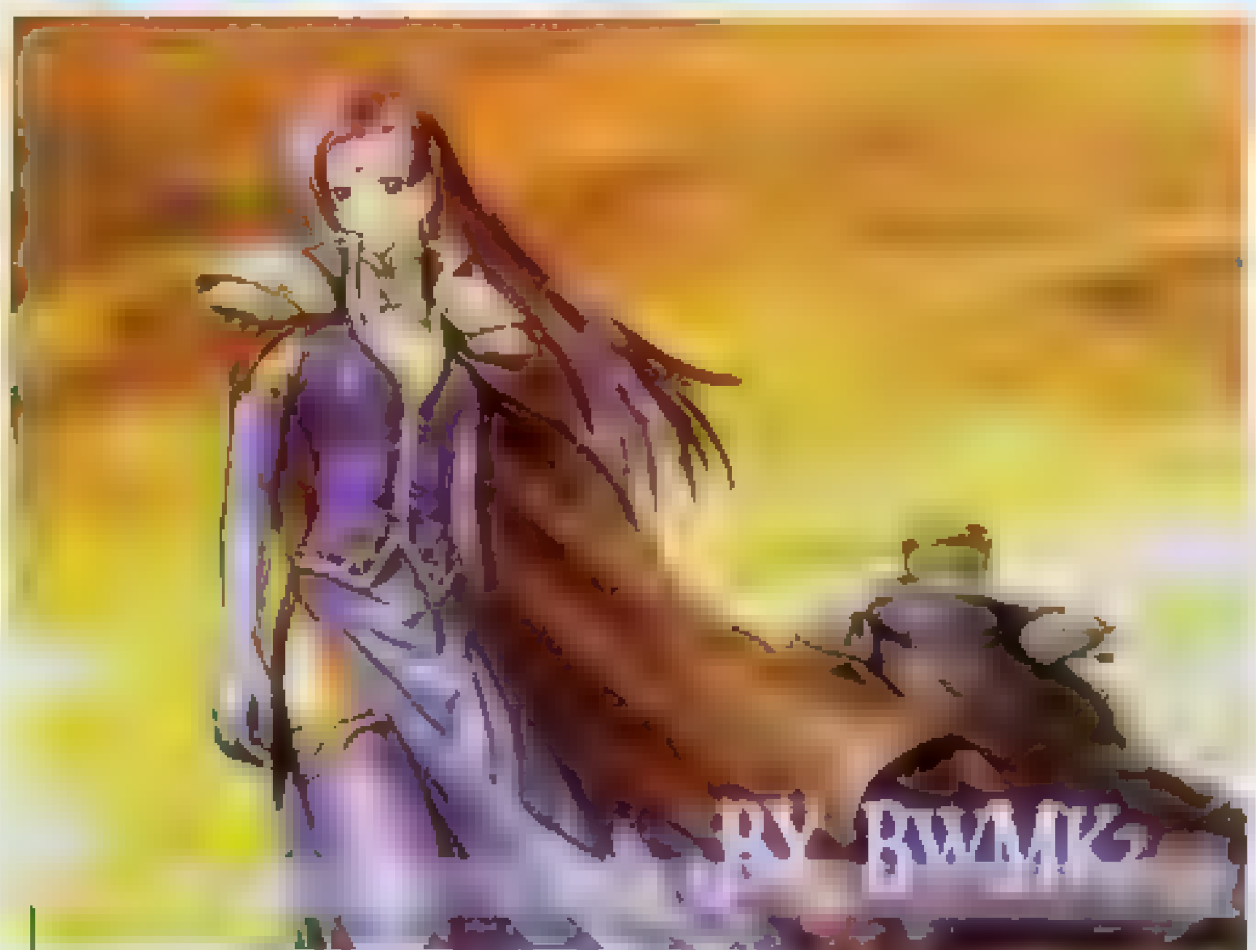
因为种种原因阿修罗无法亲自前往TGS，心中自然感到有些遗憾。不过，就在TGS的同时《机战J》也会上市。为了保证大家能够使用上完美的攻略，这一次留守在编辑部还是很值得的！

现在已经开学了，相信大家经历了一个精彩的暑假之后一定有很多灵感。千万不要吝啬自己的笔墨，多多给我们栏目投稿啊！阿修罗可是很想看到更多出色的稿件的哦！

KAZUYA

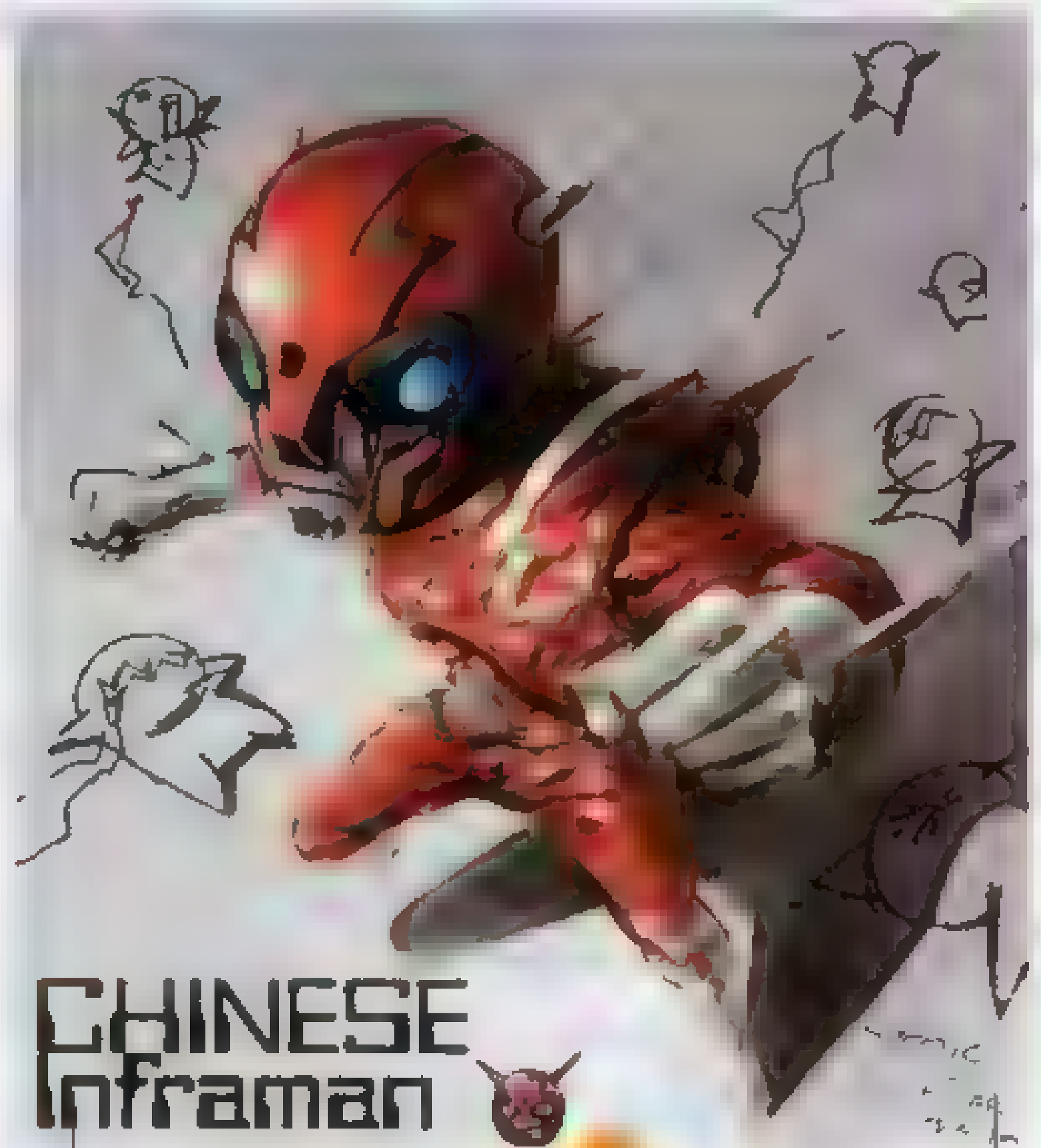
再临！因为各种原因，我们已经很久没有欣赏到KAZUYA的大作了，这次他为大家带来的是视觉系的克劳德！



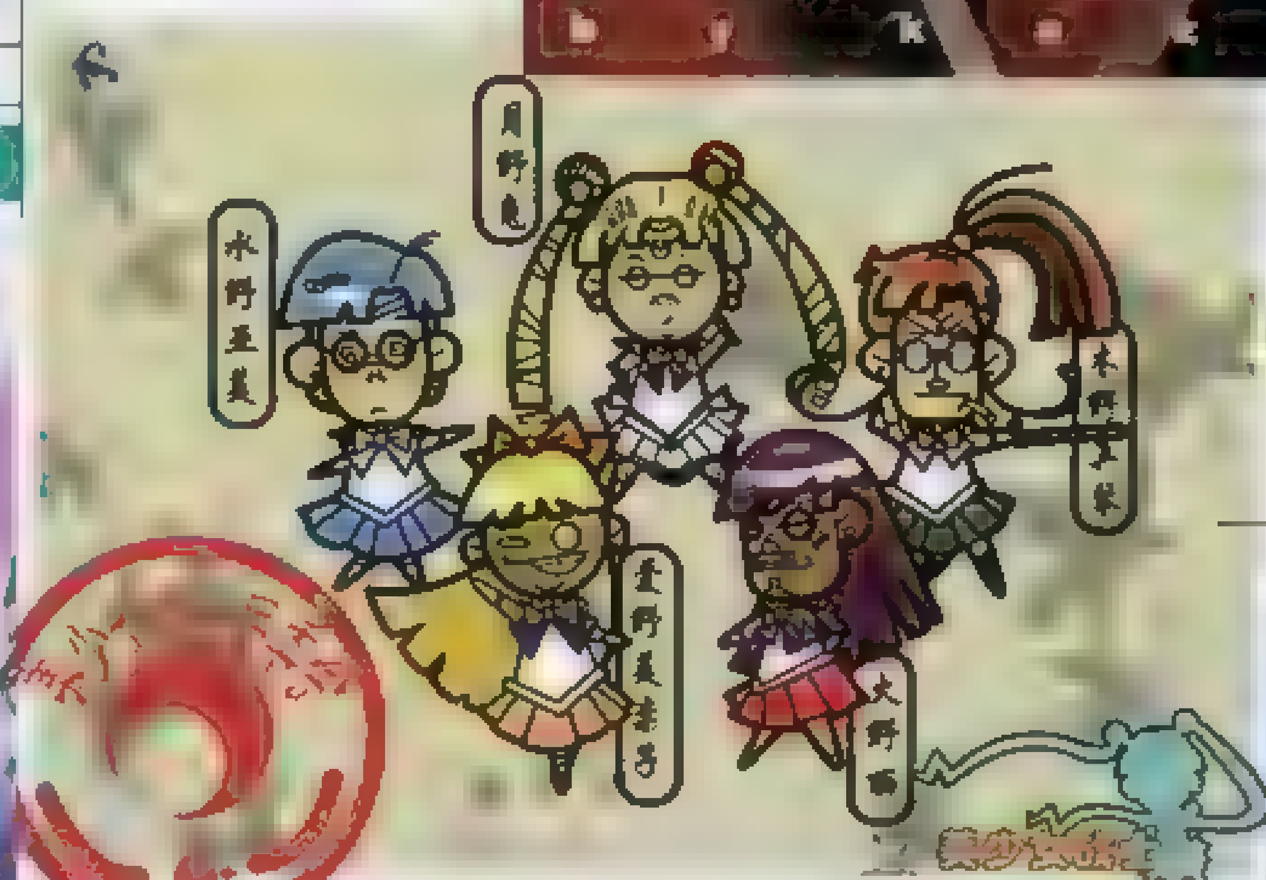


原来苍真要搬家了啊！以后还会继续支持我们栏目吗？《火纹》在我这里的宣传还要靠你的画稿支持啊！

临海 苍真



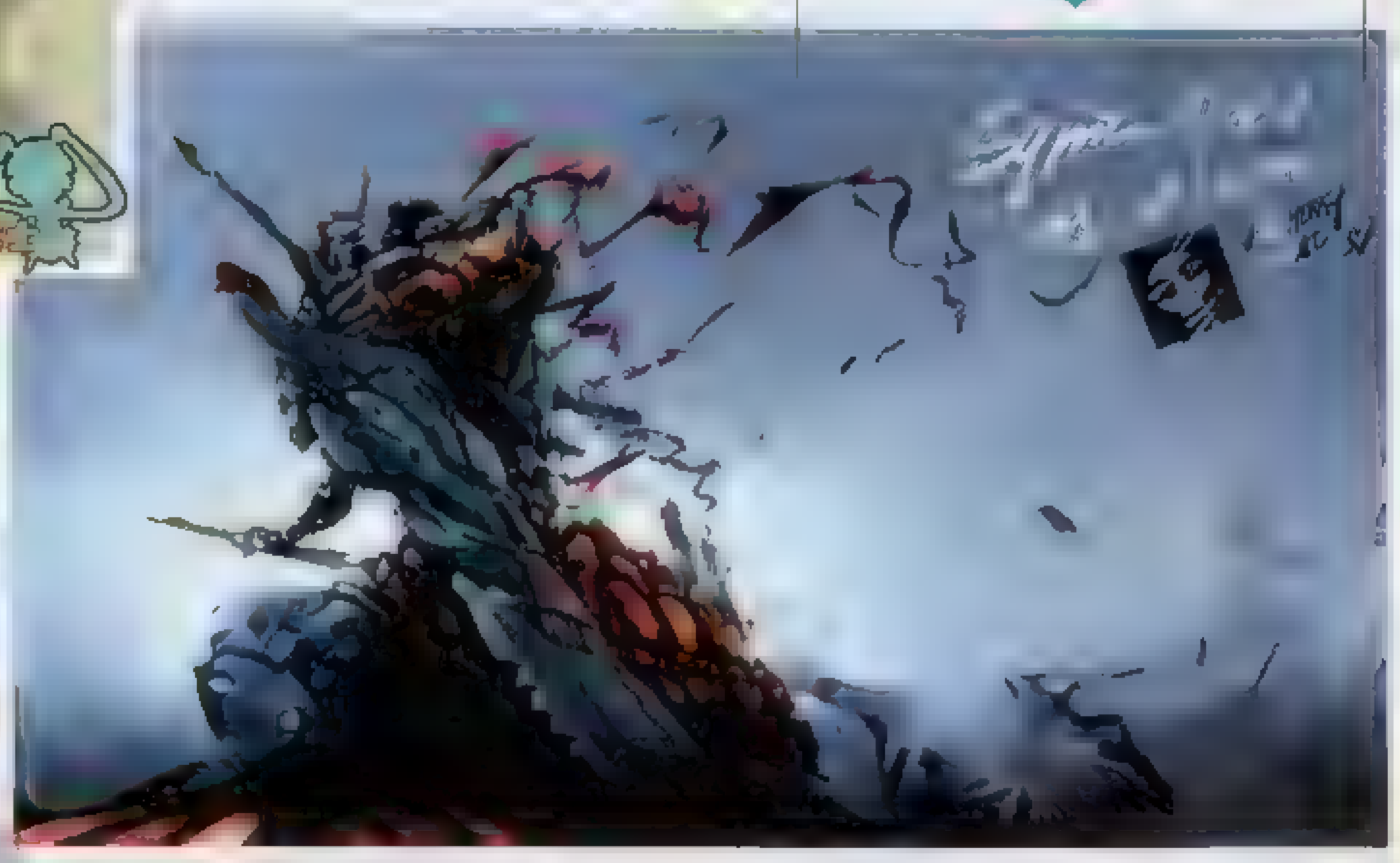
居然会有《中国超人》的同人！如果大家有兴趣的话可以找来这部香港早期的特摄片一看。主演可是李修贤啊！

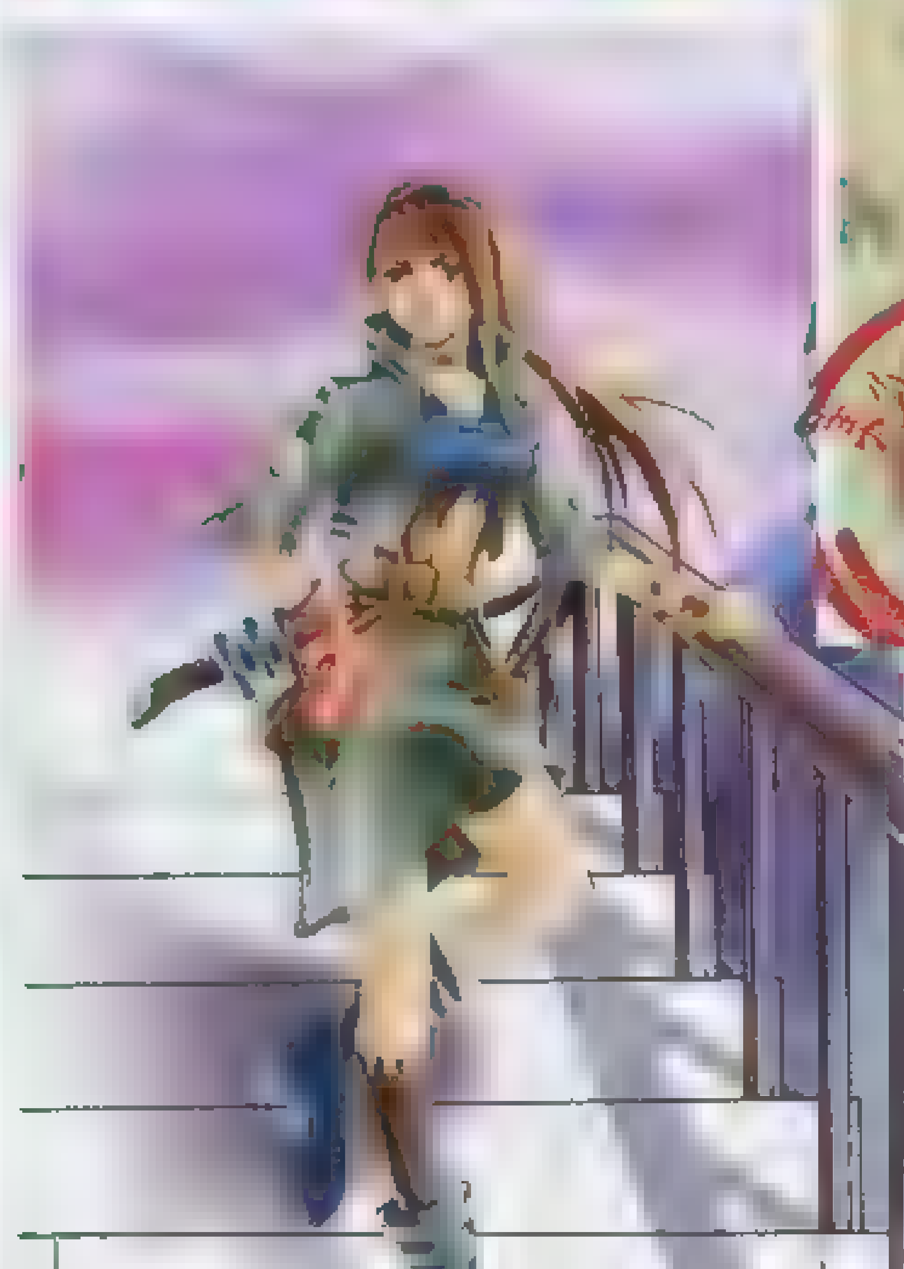


很另类！「圣诞、同学、你要做的就是『yourself』，相信自己的感觉这就对了！另外，小倩的新片《倩探物语》也开始播放了，有兴趣可以去找来看看哦！

北京

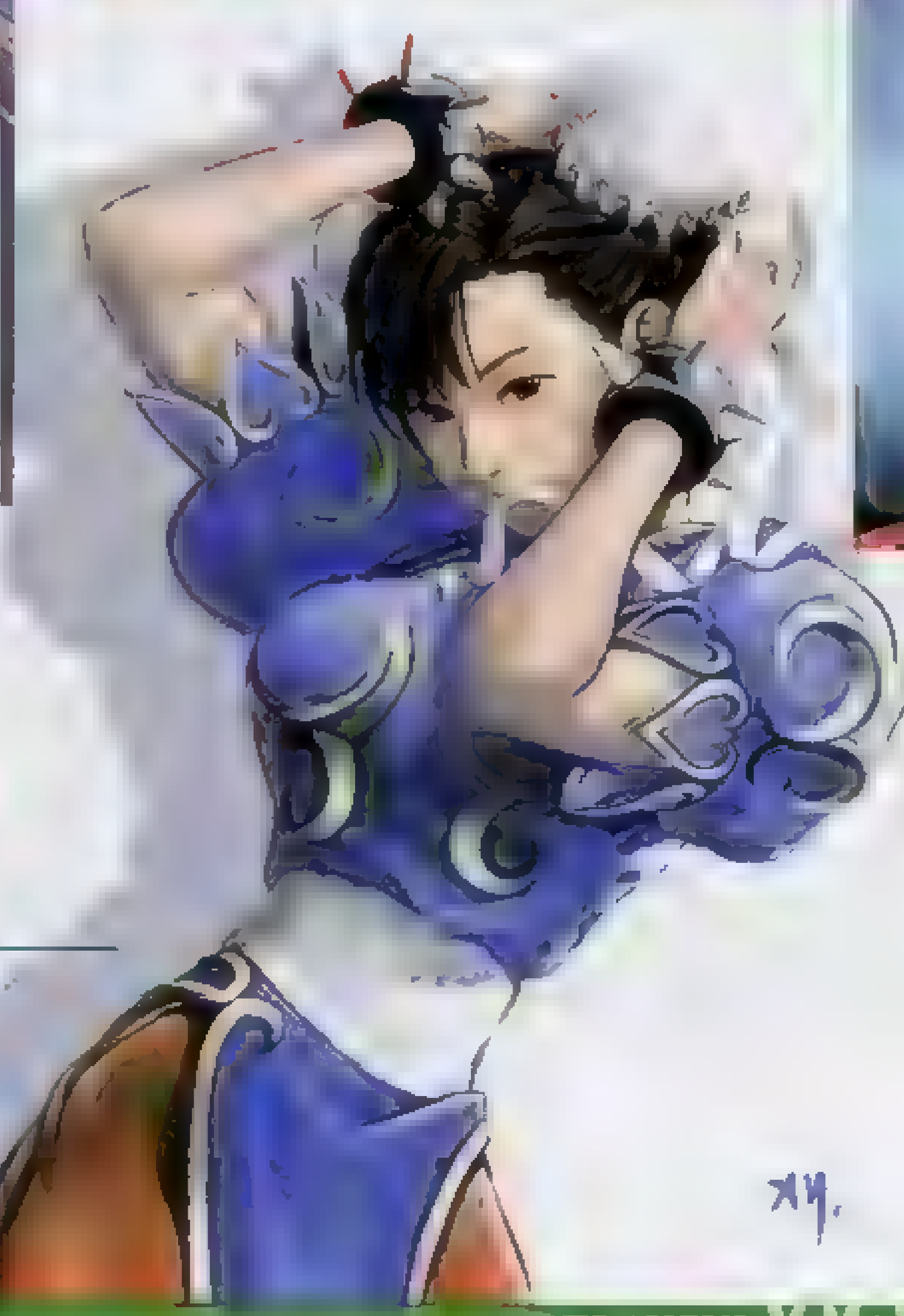
光源的描绘很出色，不过这机体的辨识度……我们的来稿比较多，所以请每次投稿的时候都要写明基本信息啊！





据说这是成美娜……作者的上色方法还需要加强，不过这服装和人物的设计还是蛮不错的！

广州 不是主流的BAC



太棒了！只要再来一点点就可以达到我们原创封面的要求了！继续努力啊！（PS 这幅画已经被阿修罗当作桌面收藏了^_^）

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件，信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱[illegible]；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件质量稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN



虽然说在113期杂志上曾经写过《动漫教师介绍事务所》这篇文章，但当多次遭到多边形“我一定要在动漫园上写一篇教师节的应景庆祝文章，不然就……”这声色俱厉的威胁后，卡伦最终也不得不举起了白旗。于是，这篇《吾爱吾师》就这样出现在了你我的面前。不过仔细想想，这似乎是多边形首次在动漫园中亮相吧？嗯……既然如此的话就给他些面子吧。

顺便再在这里聊一下最近比较火的一则关于《圣斗士冥王篇》续作的新闻，那就是在这次的作品中，星矢等主角的声优将会进行大换血。这在日本可算是引起了一场轩然大波，不少FANS义愤填膺地在网上进行抗议大喊“原声最高！还我古谷彻！”之类的口号。不过卡伦倒觉得虽然制作方的此举会让一些老FANS感到无法接受，但也在情理之中。毕竟此时距离TV版《圣斗士》的播映已经过去了整整20年，有些声优在配起以前得心应手的角色时说不定已觉得力不从心了。换个角度来想，就连国民级动画《机器猫》都狠心换掉了声优，《圣斗士》的大换血又有何不可呢？

吾爱吾师！

老师，这个对于我们大多数人来说，是除了父母之外少数几个能记住一辈子的人。古语云：“一日为师，终生为父”，将老师放在生身父母之前，可见古人对教师这个职业的尊重。每年的9月10日，是我国传统的教师节。别看每年这样那样大大小小的节日数不胜数，教师节可是我国仅有的三个行业性节日哦（另外两个是5月12日的护士节和11月8日的记者节）。

在不同的艺术题材中，老师也是一个经常被描写的职业，特别是在我们熟悉的日本动漫和游戏里面，各种各样稀奇古怪天马行空无所不能的老师更是数不胜数：慈眉善目的“白发魔”安西教练、色眯眯的龟仙人、品行不良的鬼冢英吉、倍受日本国人尊敬的金八老师——这些动漫游戏中的老师形象无一不让我们印象深刻记忆犹新。在我们心目中，将他们称之为“神”也不算太过分。

当然，需要说明的是，既然是“神”，那便是拿来拜的，若要是成为他们的弟子——

（文/多边形）

最为老不尊的老师

八宝斋 一个老头，背着满满一包女性内衣裤在前面狂奔，而在他身后，则是一群少女拿着扫把在追打。这，便是《乱马1/2》中，八宝斋老师的经典登场画面。



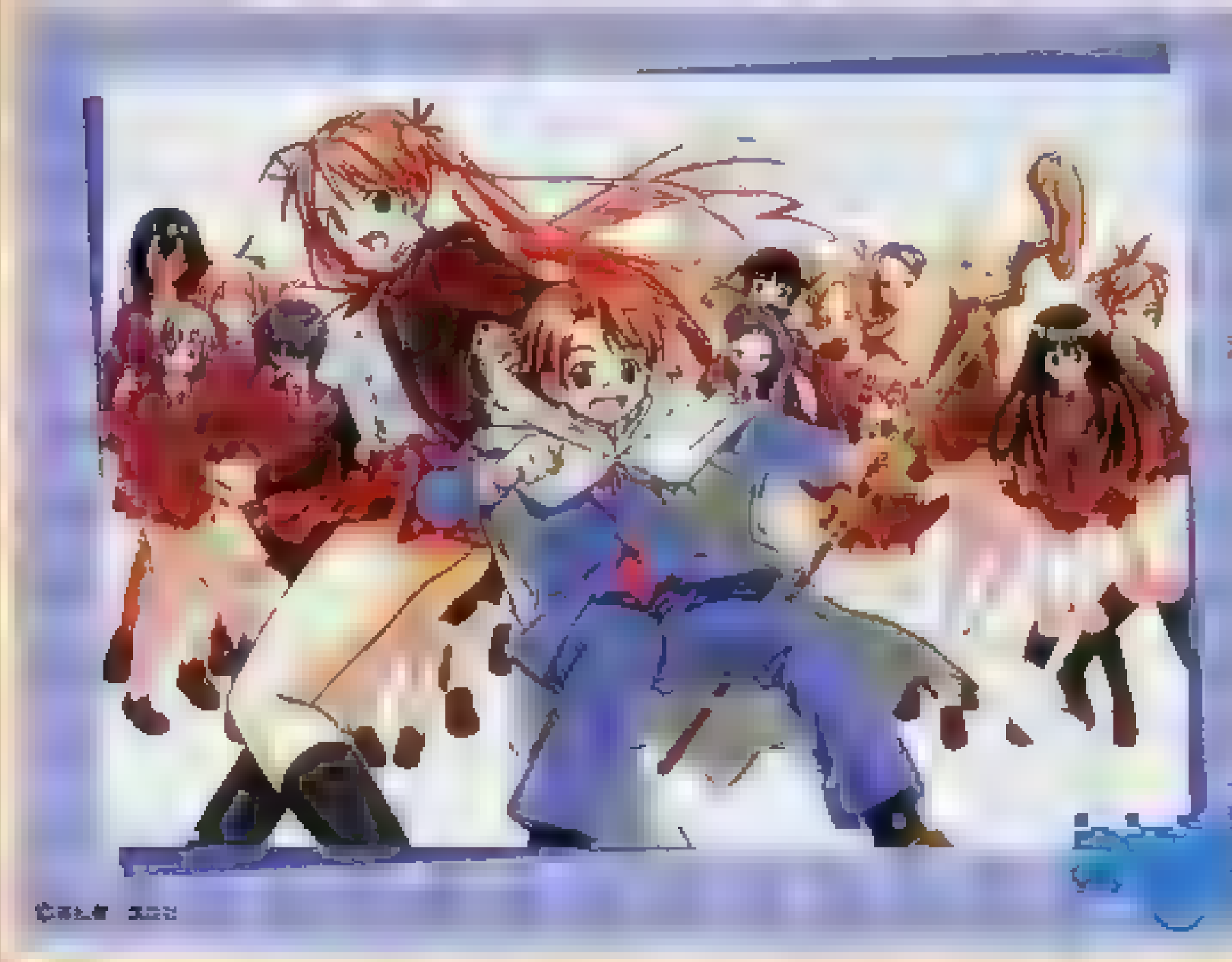
作为《乱马1/2》中一堆人的师父，从年龄上来看，他已经是百岁以上的人物，（别问我这些人为什么都是老不死的）但是这样一个值得尊重的年纪却没有一个值得尊重的品行：他惟一的爱好和兴趣就是乐此不疲地四处偷窃各种尺码颜色款式的女性内衣，虽然几乎每次都以被痛扁一顿了事，但是在《乱马1/2》世界中没有被他偷过内衣的女子大概和熊猫的数量差不多了吧？即便他那一身武艺技冠天下，带着弟子的修行之路也不过是偷窃和吃霸王餐，而他的成名绝技“八宝大华轮”更像是在炸弹的烟雾中趁机逃之夭夭，更别提他所谓力量的源泉是来自于女性的身体……

最不像老师的老师

涅吉 11岁的你在干什么？忙于作业？忙于贪玩？忙于做梦？别告诉我你在考虑人生考虑梦想，别忘了这个年龄连小学都还没毕业呢！可是对于涅吉来说，11岁的他已经成为众人敬仰的……老师。不要把你的下巴掉到脚上了，他的确是一名令人尊敬的老师，一名辛勤的园丁，一支默默燃烧的蜡烛……

作为梅尔迪亚娜（英国）魔法学校2002年度毕业生中的第一名，为了达成让自己成为父亲纳吉那般厉害的魔法师的梦想，94年才出生的他来到了日本麻帆良学园担任英文老师，同时进行自己的魔法修行。只要能把2年级A班的31名女生带到毕业，他就可以完成自己的魔法修行，成为正式的魔法师。（其实光是这一点就足以让人羡慕死，整整31名初中小女生啊！你难道不想拥有这样的那个什么吗？）

由于还是修行中的缘故，他并不能使用任何大型魔法，即使是他最喜欢的风系魔法，也往往被“误用”在吹起学生短裙上。而手中那根比自己还高的从父亲那里继承的魔法杖是他的最爱，但是他最讨厌的事情却是那些女生最喜欢的……洗澡。



其实他最令人气愤的事情在于，由于从小父母就不在身边而被姐姐抚养长大，这群女生对他来说其实没什么感觉，不少望眼欲穿的人被活活气死……

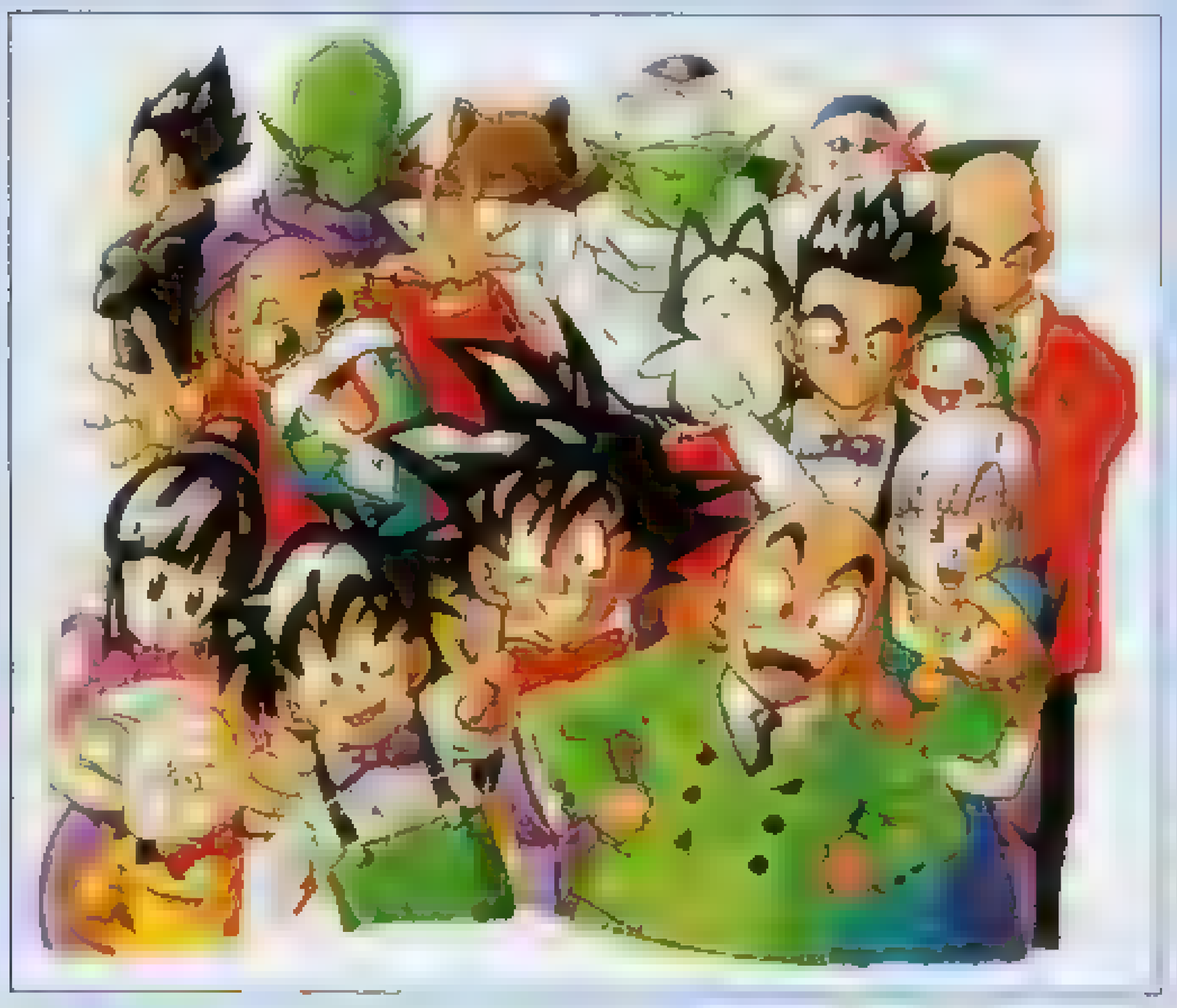


传说中的村子——企鹅村，拥有许多神奇的传说，比如吃话梅就能飞的超人，比如口吐哈喇子的恐兽，比如……阿拉蕾……当然，我们今天要说的不是阿拉蕾，因为谈及这个人是一件很危险的事情，弄不好连地球都能给整没了。我们要说的是阿拉蕾的老师，山吹绿小姐。

若不是好心的鸟山明先生在企鹅村给她找了老师这份工作，山吹绿小姐恐怕是要在漫画出版之前就已经饿死了。课堂上的她一般只说两句话：“好孩子们，上课了！”以及“下课了，好孩子要早点回家哦！”除此之外，你还能找到她曾经传授知识给学生们的任何证据么？甚至她到底是哪一科的老师，也没几个人知道吧？（印象中教过一节数学课……）

自从下嫁给则卷千兵卫之后，山吹绿老师更是彻底放弃了老师的工作，一心一意地做起了贤妻良母，虽然偶尔发生一些意外例如被恐龙或者外星人抓走之类的事情，但是既然有阿拉蕾在，那么一切问题都不是问题。至于老师不老师的，嗯……还是算了吧……

龟仙人 相比起有"内衣癖"的八宝斋，《龙珠》里的龟仙人真的要收敛许多，至少他大部分时间里都只不过蹲守在电视机前观看保健操或者捧着《花花公子》之类的杂志上厕所，整个漫画中惟一一次连龟仙人都把持不住的也不过是正面看到了被小林扯破上衣的布尔玛令他鼻血喷涌，(这一段在国内版本中被最大限度地做了修正)而偶尔能侥幸摸到布尔玛屁股，也往往被布尔玛凶狠的肘击让一代武术宗师颜面扫地。不可否认的是，龟仙人的正式出场还是极具震撼力的，之前章节中看起来弱不禁风的他在运气后变得硕状无比并以一发(就当时而言)惊世骇俗的"龟波气功"让整个火焰山从地球上消失，由此奠定了"气功波"这个独具代表性的武功在整部漫画中成为不可动摇的主力武艺之一。不过当时令龟仙人非常郁闷的是，他苦心钻研多年的"龟波气功"被在一旁观看的小悟空轻松领悟，就连小林也很快掌握了诀窍，难怪龟仙人一声叹息："武夭老师称霸的时代已经过去了……"



最另类的老师



鬼冢英吉 鬼冢英吉，这是在"漫画教师历史"上(如果有的话)必定要留下重重一笔的人物，你想破膝盖也猜不到这个在《湘南纯爱组》中几乎无恶不作的十足小混混会在《GTO》里面摇身一变为"传道授业解惑者"，而私立圣林学院的历史从此被改写。

因为想接近高中女生的鬼冢英吉，斗胆去私立圣林学院应聘老师一职，却阴差阳错地意外入选，面对一帮对大人极度不信任的二年四班的同学们，鬼冢英吉将所有的传统集体教育方法抛到脑后，运用自己在江湖期间"以暴制暴"的简单理论，针对每一个学生心理上的薄弱环节使用不同的方式将他们逐一感化，最终将这帮鬼马小精灵一一驯服，不但令当初有意"整"他的其他老师刮目相看，从更深的意义上来说，这也是对整个社会那落后迂腐教育方式的有力挑战！鬼冢英吉用他自己的方式重新诠释了"因材施教"这个词的定义。

谷崎由佳里 谷崎由佳里，这又是一位新近涌现的另类老师新星，《阿滋漫画大王》里最容易引起所有目光关注的人物之一，如果她是一个淘气的公主倒也罢了，很不幸她居然是一名老师。

作为一名英文老师，她的个性十分之自我，最不能容忍的事情就是输给别人，你只要看看她赌输了的时候那一脸令人暴笑的表情，便可知道她心里是多么的不情愿。而最令人称道的便是她那"神乎其技"的驾驶技术，注意这里说的不是技术有多么好，而是技术有多么烂，有多烂呢？你只要看看她车身上那些匪夷所思的累累伤痕便知……



由佳里耍起性子来便立刻回到学龄前，暴躁倔强不讲道理，虽说20多岁的女生这样也不算奇怪，可怎么说毕竟是老师……不过这却很受学生们欢迎，能与自己打成一片的老师不多啊！当然学生们惟一一点惋惜的地方就是："如果她不开口，还真是个美女呢！"(这漫画看得出美丑么？)

安西教练 你有没有想过作为一名篮球教练，手下的主力阵容除了队长中锋是正常人之外，剩下的一名小前锋性格古怪，一名三分手是打架的高手，一名组织后卫是街头小混混，一名大前锋则完全不会打篮球？而惟一一名主力替补还是文质彬彬的四眼仔，剩下的则更加不入流？而你更加想不到的就是这样一帮看起来乌合之众的球队，居然能够在该校历史上首次进入全国高校篮球大赛的情况下就将往届16连冠的山王工业队淘汰出局？



说到这个份上，如果你还没能想起安西教练这位白发苍苍赘肉胖胖的慈祥老先生，我只能好心地劝告您一句：地球很危险滴，您还是回火星去吧。这位在日本全国都赫赫有名的白胡子老头早在年轻的时候就已经在日本篮坛有过不朽的作为，不过在那个年代，这位被樱木尊为"白发佛"的安西教练，却是以残酷的训练方式以及凶狠的态度而出名的"白发魔"，他的手下曾诞生过日本最有希望的青年球员谷泽彻，不过在这个故事的最后，谷泽彻执意前往美国打球以至最后客死异乡的悲惨结局一定让"白发魔"受到沉重打击，从此性格大变，最终成为即使在毛头小子樱木百般"无礼"下也不会动气的好好老头"白发佛"。性格的转变并没有让他高超的执教水准降低分毫，能让湘北男篮走出低谷迈向高峰，每一步无不渗透着安西教练的良苦用心。你只要看看樱木宫城三井流川赤木等人在他手下服服贴贴的样子，就不得不让人敬佩万分。

最受人尊敬的老师

金八老师 这是一个叛逆的时代，任何陈规旧矩都可以被推倒在新生代的潮流之下，所以鬼冢英吉的大受追捧也就不足为奇。但所谓"人性本善"，广大人民群众对于美好的向往和追求是永远也不会发生任何改变的，正如日本人自己所说："只要金八老师在，只要金八精神在，我们的下一代就还有救！"

作为日本人心目中屹立在讲台上不倒的神话，金八老师在1979年初次登场的时候，就以对教育事业无比的热诚以及对问题学生无比的热情，令全日本为之感动，并因此在所有日本人心中奠定了老师的完美形象。在日本，几乎所有教师都会以金八老师为楷模，即使是问题缠身的鬼冢英吉都曾经有过"要做金八老师那样的老师"的想法。



其实金八老师也并非完美无缺，曾经有一次，怒气难忍的他冲动之下几乎就要将一名问题学生赶出班集体，反倒是被他精神所浸染的同学们走到老师身边，不仅让金八老师平息了怒火，最终以金八老师的方式解决了所有困难。虽然表面上看，金八老师差点"晚节不保"，但是从另外一个方面又再次说明金八老师的魅力所在。金八老师无疑将继续在很长一段时间里对日本教育界产生无可比拟的影响。

最后的随笔

[illegible]老师[illegible]原本是[illegible]个很严肃的名词[illegible]在ACG的世界里[illegible]却往往成为被恶搞的对象[illegible]一篇短小的文章远不能涵盖ACG里面那么多[illegible]

本次自由谈收录的是国内"《鬼武者》系列"铁杆罗炜的一篇新作，文中主要讲述的是《源氏》与"《鬼武者》系列"的两位主角在历史上的相似之处，谈及游戏本身的内容倒是不太多，可算得上是一篇很有意思的杂谈。可能有读者要问，那为什么作者会起这样一个奇怪的标题呢？先解释一下标题，Attack of the Clones是《星战前传Ⅱ》的副标题，一般译作"克隆人的进攻"，这样大家是不是就好理解了呢？这样的杂谈在自由谈中出现比较少，也希望各位玩家投稿时不要拘泥于固有的形式，自由谈欢迎各种类型的投稿，您的奇思妙想或许就能够在众多稿件中脱颖而出。

（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

Attack of the Clones

文 罗炜

早在《源氏》发表之初，大抵是因为"神威"这系统的缘故，便有人惊叹"这游戏与《鬼武者》好生相似"。随着相关情报的逐渐放出，两者的相似之处亦随之不断涌现。"《鬼武者》系列"历来是Capcom第二开发部的重头戏，而《源氏》的部分制作人员同样来自第二开发部，有所借鉴似乎也是顺理成章。笔者闲来无事，稍作整理，单是提纲竟也列满一页A4纸，愿与读者诸君分享。

先从主角说起吧，或许是同为乱世人的缘故，《源氏》的主角源九郎义经和"《鬼武者》系列"出镜率最高的主角明智左马介秀满无论是在游戏剧情中还是史书记载里都有不少相似之处，虽然两者所处的时代相隔约四百年。源义经的长兄源赖朝在镰仓设立幕府，开创了公武合流的二元化政体，而源义经亦在驻守京都之时被后白河法皇授以左卫门尉检非违使之职；明智秀满的运气就没这么好了，虽然身为明智家五宿老笔头，却尚不及在"三日天下"中分杯羹就要举家自刃了，同样有个当将军的亲戚，差别咋就这么大咧？

行文至此罗某人这才发现"《鬼武者》系列"的历代主角皆与其所处时代的最高实权者有着紧密的联系。明智左马介秀满，"十三日将军"明智光秀的侄子、女婿兼重臣，"本能寺之变"中担任先锋；柳生石舟斋宗严，早在关原合战时就被德川家康聘为兵法师范，而直至幕末，柳生家十四代，始终维持着将军家兵法师范的地位。正因为柳生家与德川幕府有着如此密切的关系，是以在影视动漫中柳生家在幕府内部争权夺利的纷争中通常都扮演着重要角色，例如《柳生一族的阴谋》和《影武者德川家康》。

至于《新鬼武者Dawn of Dreams》的主角"灰烬之苍鬼"结城秀康，更是将脚本撰写者攀附权贵的"势利"嘴脸展露无遗：幕府将军德川家康的次子，太阁丰臣秀吉的养子，二代将军德川秀忠的异母长兄，俸禄六十八万石的越前国主，最终官拜从三位权中纳言，无论官位、封地、血统，都不是前作主角所能并肩的，难怪被设定为史上最强的鬼武者（笑）。

因为《新鬼武者Dawn of Dreams》的缘故，近些日都在重读《丰臣家的人们》，**阅读重点自然是与结城秀康相关的章节，却发现这家伙与源义经的相似之处丝毫不比明智秀满来得少。**譬如，此二人皆为庶出。众所周知，源义经的生母是常盘御前，有名的美女，而结城秀康的母亲就要寒碜些了，不过是德川家康正室筑山殿的侍女。而正因母亲的缘故，尚在襁褓中且身为"逆臣"之子的源义经得以保全性命，结城秀康却在出生后长达三年的时期内不被父亲德川家康所承认，其所受待遇之悬殊差距令人感慨。

此外，二人都有过颠沛流离寄人篱下的少年时期：源义经被送往京都鞍马寺作个小沙弥，行成人礼前方知自己身世，遂云游修行，伺机复仇，途中渡尽劫波，最终辗转行至奥州平泉藤原秀衡处，这才安顿下来；而结城秀康刚满十岁，就爆发了小牧长久手之战，虽胜尤败的德川家康依照惯例向羽柴秀吉送交秀康作为人质，因其名义上是秀吉的养子，故而实质上被彻底剥夺了德川家的继承权，若非关原合战的爆发并最终以德川家康的胜利告终，恐怕结城秀康惟有在伏见城虚度光阴，同理，若非源赖朝在镰仓起兵讨伐平氏，想来源义经亦只得在奥州抑郁而终了。

还有就是两人都是英年早逝（源义经31岁，结城秀康34岁），且皆非寿终正寝，前者是举家自刃，后者则死于恶性梅毒；源义经的长兄源赖朝是镰仓幕府的开创人，而结城秀康的生父德川家康则是江户幕府的设立者，两者皆为结束战乱，开创盛世的不世枭雄；源义经号称"军神"，而结城秀康也曾被羽柴秀吉称赞为"秀康虽年幼，却隐有义经之风"。

虽然在《平家物语》里"攻占京都，逐出平氏"这件事基本上没源义经的份，然而《源氏》的编剧似乎并不这么想，所以在游戏中当源赖朝的大军还被瘴气挡在平安京外时源九郎义经就已经和武藏坊弁庆携手攻入魔都六波罗殿了，要知道元历元年（西历1184年）正月，当源义经和源范赖击败源义仲进入京都时平清盛早已逝世三年了，而最终BOSS平景清却于次年三月的源平合战最终战坛之浦海战出阵并在战败后跳船逃生……由此可见，源义经充其量只能算是讨伐同族源义仲的先锋，跟"恶七兵卫"面都没照过；明智秀满可就不同了，人家这个先锋可是货真价实的，有史书为证。不过既然是游戏杂谈，理应以游戏剧情为准，勉强也算是个共同点吧。

翻完史实再来聊聊逸话，源义经在坛之浦海战中最具传奇色彩的事迹莫过于与平家猛将平清盛之侄平教经决斗时连续跳过八艘船只了，这便是著名的"义经飞越八船"，听起来倒是蛮热血的，然则据后世考证，源义经事实上仅有一次跳过了约三米宽的船只罢了。而明智秀满也有"左马介湖水渡"的传说，那是在前往山崎支援明智光秀的途中与堀秀政队遭遇之后，仍未获知光秀死讯的秀满为保存实力进行笼城战，便让主力部队先退至坂本城备战，自率三百亲兵断后，且战且退至琵琶湖畔时仅余下秀满孤身一人，眼见敌军逼近，只得乘着坐骑大鹿毛横渡琵琶湖，登岸后朝着坂本城疾驰而去。到达城下町后，还将大鹿毛的缰绳栓在木桩上，并找来块木牌系于马鬃，上书"此乃明智左马介渡湖之马是也"，这才施然入城。正如后世质疑源义经连跳八船的传说一般，也有学者认为明智秀满其实是乘船渡湖的，然而持反对意见者则辩解说既然秀满久居坂本城，那么对琵琶湖的水势深浅理应有所了解，顺着浅水地带淌过湖去亦非难事。

其实不管源义经跳过的是一条船还是八条船，也无须深究明智秀满到底是乘船渡湖还是骑马上岸，在与敌军的最终战中，这两名武将身为总揽全局的前线





本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。





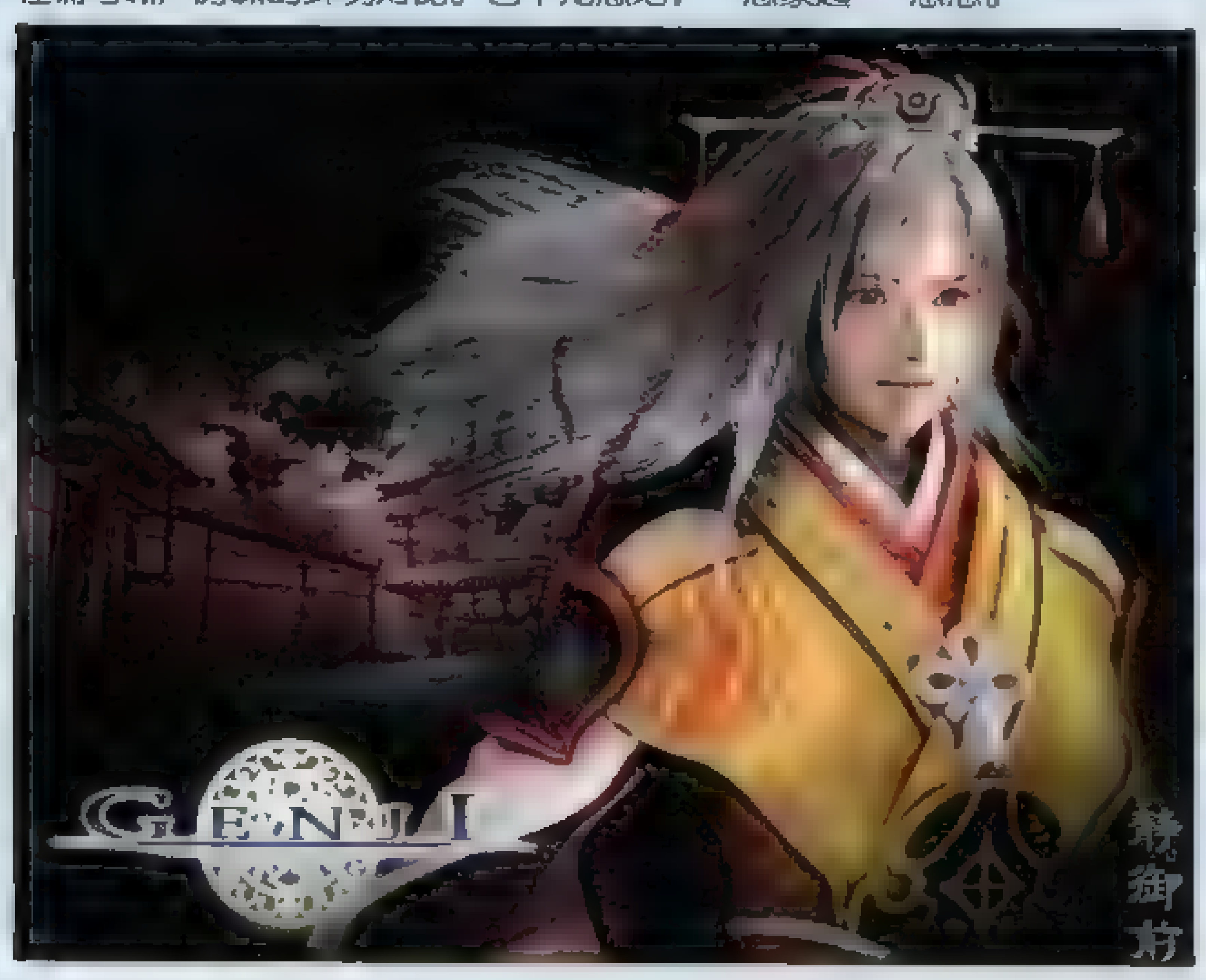
最高指挥官，却在作战中将个人英雄主义和激进冒险主义发挥到了极致。遥想当年坛之浦海战，身侧是滔天巨浪漫天箭雨，对手是勇猛彪悍的平教经，“面白身矮”、“面长身短”的源义经在起伏不定的甲板上与之缠斗，多少有些螳臂挡车不自量力的意味。正因为决斗双方在体型方面的悬殊差距，所以“义经飞越八船”还有另类解读，即源义经被平教经追杀，连跳八船才逃过一劫……

其实这种事说好听些是身先士卒勇往直前，说难听点就是好出风头。人家谦信公够猛吧，军神毗沙门天权现耶，一马当先直冲武田军本阵啊，那也是在武田军的妻女山奇袭别动队赶回八幡原主战场，对上杉军形成夹击之势后逼于无奈，不得已而为之；还有那真田信繁，大坂夏之阵三千赤备冒死突入家康本阵，当真是壮怀激烈令人热血沸腾激情燃烧，然而倘若大坂城的外围防御设施犹在，谁不想躲在真田丸里射冷枪啊？这两位当时所处境地皆是形势比人强，亦只得“明知不可为而为之”。可那坛之浦海战时，船只数量是源氏占优，海潮流向先是对平家有利，后期海神绵津见的眷顾逐渐倾向源氏，虽说平家擅长海战，但战况也没惨烈到需要主将带头进行白刃战的地步呀。明智秀满稍微冷静些，起码留下了三百人并肩御敌，不过这种危险系数较高的任务交给心腹部将去做不就得了，何须舍身赴险？《三国演义》看多了是吧，真当自个儿是关云长啊？

坛之浦海战或许就是源义经一生中最辉煌的时刻了，然而正所谓“盛极必衰”，当时的实际情况是源义经业已功高震主，源赖朝又有鸟尽弓藏、兔死狗烹的主观意愿，曹子建吟出“本是同根生，相煎何太急”的千古名句，尚未能挽救自己的政治生命最终被转封至陈留并受到严密监视，更别说源义经和源赖朝这对异母兄弟了。总而言之，九郎判官的处境自此便每况愈下了，悲剧终幕的舞台便是衣川之馆，心灰意懒的源义经在馆内默诵经文准备自刃，武藏坊弁庆与众家臣守在门外浴血负箭竭力厮杀，仅有一门相隔，却是幽静与喧嚣、安详与狂暴、寒灯古佛与修罗炼狱、浅吟轻诵与嘶声厉啸的鲜明对比。也不知怎地，一想象起那般情景，笔者的脑海中便浮现出香港武侠电影《风云》同名主题曲的歌词：“云对风，静对动，冷笑对刀锋，你对我，我对你，转眼都成空。雨下得阴哄哄，雪飘得兴冲冲，心不痛，雪不红，又有谁会懂。”

同是身陷重围且孤立无援，四百年后的乱世霸主织田信长的表现就有失大将风范了，居然手提薙刀跳到院里亲自来战。虽说信长公最终还是老老实实地退回馆内切腹了，但有那番困兽犹斗垂死挣扎在前，就算那句“无关是非”能给他加点卷面分儿，这“镇静从容，看淡生死”的评语他老人家也休想再染指了。此刻同处本能寺内的明智秀满，人家退回坂本城后虽被尾随而至的羽柴军围得密不透风，却丝毫没有“玉石俱焚”的消极打算，反倒是把城中所藏宝物，茶器刀具甲胄羽织，列了张目录，用唐织肩衣逐一包裹起来，自天守阁缒下，交诸敌军，同时申明将于次日献城，当晚遣尽城中老弱妇孺，望勿加害云云。翌日凌晨，秀满先是刺死光秀的遗孤，而后静待妻子自尽，再在天守阁内撒满火药，引燃之后端坐于地，摊开纸卷，挥毫题下“清凉”二字，这才剖腹。战国乱世，烽烟弥漫百余载，战至兵尽粮绝方肯焚城切腹的败军之将不计其数罄竹难书，能像明智左马介秀满这样身临绝境仍能处变不惊笑看涛生云灭的真是屈指可数，令人肃然起敬之余不胜唏嘘。

源九郎义经与明智左马介秀满虽然同为政治斗争的牺牲品，所幸走得从容洒脱，凭借煽情的终幕演出捞足了同情分，最终亦如愿名垂青史。而在相关游戏中长期扮演最终BOSS的源赖朝和羽柴秀吉就没这么好运了。源赖朝死后，镰仓幕府的政权逐渐被其遗孀北条政子与外父北条时政掌握，征夷大将军一职的继任者则沦为北条氏的傀儡。承久元年(西历1219年)，三代将军源实朝前往鹤冈八幡宫参加右大臣拜贺仪式时被其兄即前代将军源赖家的遗子公晓刺杀(同室操戈，骨肉相残，也算是源氏的悠久传统了)，而公晓亦因行刺将军而被当场诛戮，源赖朝一族的血脉至此彻底断绝。此时距离源义经举家自刃尚不足三十载，亦不知当年深谋远虑剪除权臣的源赖朝九泉之下当作何感想。



源赖朝虽说嫡系子孙死绝了，可源氏的血脉好歹还延续了下来。丰臣秀吉就没这么好运了，一共就俩儿子，长子鹤松幼年夭折，而次子秀赖性格懦弱，身边亲信皆为庸才，搞权谋耍心机全然不是家康这头老狸的对手，庆长二十年(西历1615年)五月大阪夏之阵破城之日与其母淀殿在天守阁自尽。秀吉同母异父的弟弟秀长病逝于天正十九年(西历1591年)，也没留下子嗣，丰臣一族就此血脉断绝，二世即亡。其实在“《鬼武者》系列”信长三部曲里那个仍叫木下藤吉郎的猥琐男也没多少恶行，无非就是绑架小孩(艰辛)、调戏妇女(未遂)、陷害主角(屡次)、偷放冷枪(偶尔)什么的，而在历史上致使明智家灭族也是光秀谋反在先，秀吉为主复仇亦无可厚非，明智秀满自愿殉死更是怨不得他，然而其下场却远比多疑善妒滥杀亲族的源赖朝凄凉，还真是“杀人放火金腰带，修桥铺路无尸骸”呀。

尤记《源氏》通关时，看着那源九郎义经骑在马上牵着静御前的柔荑玉手作含情脉脉状，全然无暇顾及伫立一旁正被落日余辉缓慢淹没身影逐渐模糊的武藏坊弁庆，此情此景令笔者不禁哑然失笑：这不是和《鬼武者3》的结局如出一辙么——主角为守护某件蕴含惊人力量的事物使其不再卷入俗世纷争掀起血雨腥风置功名利禄富贵荣华于不顾携同伴悄然离开。也不知是《源氏》的编剧“借鉴”成瘾呢还是原籍Capcom的制作者以此向《鬼武者3》致敬。

纵观《源氏》的主线剧情，与其说源义经的最终目的是打倒平家复兴源氏还不如说是为了夺取平家所持有的天钢恢复源平两家的力量平衡，因此拥有“寄钢”之力的巫女静御前就成了双方争夺的目标，第三章“魔都平安京”的剧情更是围绕着救出静御前阻止“寄钢”仪式而展开，可惜这位在剧情里至关重要的静御前在实际游戏中仅起到了类似“《鬼武者》系列”中破魔镜的作用——记录与强化，而且这“神威”发动次数的提升还是强制性的，视剧情进度而定，毫无自由度可言，记录功能也仅限第二章的奥州平泉之町。

然而像静御前这般“仅供观赏谢绝操控”的“镜中人”绝非《源氏》所独有，《鬼武者》里的雪姬同样是织田信长通过暗黑仪式获得幻魔之力的关键，而明智左马介秀满之所以赶赴稻叶山城并卷入幻魔与鬼一族的漫长斗争也是拜其求助书信所赐，其主线任务无非就是“寻找并救出雪姬”(什么？你说梦丸？呃，那个是赠品……)而玩家多次操作的枫单就剧情而言不过是个无足轻重的小脚色罢了。诚然，如此设计确实有些主次颠倒混淆视听的意味，但是最起码不会像《源氏》那样出现众多怨念深重的男性玩家聚集在《源氏》专题讨论版齐声呼喊“好想操作静御前”的情景。



www.plumbook.cn

读编往来

UCG的亲切小编们欢迎您到读编往来作客

☆UCG编辑阳光育成计划从本期起正式启动！想在以后成为《游戏机实用技术》的编辑吗？那么就赶快行动起来，准备加入吧！（详见99页）

☆上期Gamehalo里的“热血最强”栏目大受好评，尤其是全程开枪不杀人的《超级魂斗罗》演示。不少读者都直接将那位玩《超级魂斗罗》的人称为“神”，更有人放出话来要挑战用散弹枪全程开枪不杀人，实在是令人汗颜。现在又有不少达人欲向Gamehalo投稿，目前已经陆陆续续收到了不少稿件。也许过不了几期，我们又可以看到更多更强更变态的达人影像了！


当时这把剑离我的喉咙只有0.01公分……

☆无意中玩了玩PS2上的《索尼克珍宝大合集》，惊奇地发现里面收录的老游戏还真不少，就连MD上最红的《格斗三人组》都收录其中。感动地杯了几天旧之后，突然想起了一件事：《格斗三人组》不是要推出SEGA AGE 2500版吗？再联想到前不久推出的几乎完全重制的《龙之力量》，心中不禁暗爽 莫非SEGA AGE 2500版的《格斗三人组》也会这样重制？马上到官网一查，结果发现SEGA AGE 2500版的《格斗三人组》已经取消了，同时取消的还有SEGA AGE 2500版的《梦幻之星Ⅳ》（这个等了N久了）……

☆编辑部又多了一位新成员，她的名字叫雨滴。目前她还处于学习阶段，相信不久以后就会成长起来。在此还请大家多多支持，以帮助雨滴快速成长。

本期编辑部流行游戏

当红流行游戏	人数	小编名
WE9	5人	GOUKI、阿迪、卡伦、D·S、沙罗
神话传说	4人	邪魔天使、沙罗胜负师、阿迪
“《WE》全系列”	4人	阿迪、D·S、多边形、纱迦
恶魔城Dracula 苍月十字架	3人	阿修罗、邪魔天使、卡伦
十二勇士 战国封神传	3人	猫太、SOUL、邪魔天使

除了“《WE》全系列”上榜比较奇怪之外，结果基本上都在意料之中，近期的几款大作都在编辑部内获得了不错的风评。“《WE》全系列”上榜是因为D·S和阿迪要做特别企划，两人把历代游戏都找了出来，结果被喜欢怀旧的多边形和纱迦逮个正着，好好地过了一把瘾。值得一提的是Namco年度RPG大作《神话传说》，吸引了4位小编不算稀奇，稀奇的是连胜负师和阿迪两位很少玩RPG的人也加入了战团，游戏素质之高可见一斑。不过游戏的长度实在可怕，搞得其他小编都不敢玩了。看来这年头太厚道也不是什么好事啊！

上期纱迦在“读编往来”里无意中透露出编辑部内新来了一位MM编辑，立刻就被诸位眼尖的读者给发现了，于是要求公开此秘密的信件如雪片般向编辑部飞来。老编迫于压力，只好让还处于学习阶段、代号为？？？的她出场了！

老编：读者的呼声很高，看来你终于可以出场了！

？？？：真的？太好了！

老编：那你赶快想一个小编名字！



？？？：来之前我就已经想好了！

众编：什么名字？快说！

？？？（幸福地）：帅哥！

……一片沉寂之后，众编已经哭成一团。

老编（痛心地）：好不容易来了一个女编辑，居然用这么男性化的笔名！坚决不行！

众编（哽咽地）：对！坚决不行！

？？？：好好好，那我换一个，叫雨滴。

于是，雨滴这个名字就这么诞生了。

雨滴的~~告白~~自白书

朋友诧异地把我送上了飞机，她们对一个女孩子去作游戏杂志编辑很不解；

当我宣布这个消息的时候，我看见最好的朋友张大嘴巴定格十秒，其他朋友以惊呼声作背景；

让这群“淑女”如此失态，我很是得意，因为我可以报复一下我经常陪她们挑衣服，而她们没一个有良心陪我逛游戏店的仇恨！

要知道当中某个惡友可是把我拖入游戏之路的罪魁祸首，结果没有多久她就转行爱上了日本偶像木村拓哉，却把我留在RPG的大坑死活爬不上来；

最后，在她们的哀叹声中，我拖着一堆她们精心为我挑选的纪念品义无反顾地踏上旅途，其中那个“罪魁祸首”终于很有良心地送了我一直想要的《幻想水浒传》一代。

（我十分确定她们不会看到以上这段话，所以很爽快地在这里稍微吐槽一下。）

来之前我很努力地让自己具有全面的游戏技能，但被当DJ的哥哥在格斗游戏中perfect N次后放弃了格斗游戏，然后乖乖到擅长的RPG和SLG中寻找自尊，原来我不止在现实中没运动细胞，到了游戏依旧一样……就算玩了七八年游戏也挺不上个新人……

最后，不要觉得玩游戏的女生很遥远，其实女生都爱玩，只是没男生那么疯狂！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

编辑部输入法大比拼

tantangram：各位UCG的编辑们好！最近家中刚买电脑，正在苦学打字。但眼下流行的输入法实在是太多了，小弟实在是被弄得眼花缭乱。这时想起了各位编辑，你们都是每期要打数万字的人，选择一个好的输入法对你们来说至关重要。因此想向大家讨教一些经验，想大家推荐一种容易上手、出错少、速度快的输入法。好吧，小弟承认从未摸过电脑，你们只许在心里笑，不许笑出声来！

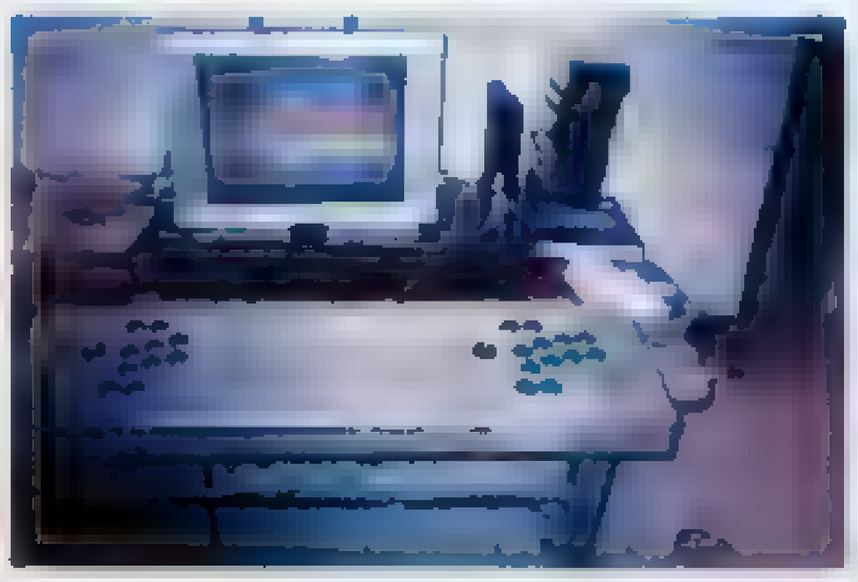
我们倒是第一次遇到这样的问题啊！在回答你的问题之前，可以先看一下本人对编辑部输入法的调查。

输入法	使用小编	经典手误
快乐两笔	纱迦	猫太→猫头
万能五笔	SOUL	为人→为为
五笔字型	胜负师	难度→难道
快乐五笔	GOUKI	恶狼传说→恶狠传说
智能狂拼	卡伦	深情地一吻→深情地一闻
全拼	阿迪、沙罗	小编→小便
紫光拼音	多边形、星夜	敬业→精液
微软拼音	D·S、泰坦、阿修罗	吕奉先→驴奉献
拼音加加	邪魔天使、猫太	声音→呻吟

从数量上来看，14位小编中，用五笔系输入法的有3位，用拼音系输入法的有10位，惟有纱迦一人用不入流的两笔。拼音系输入法的优点在于容易上手，缺点是重码率高。不过现在的拼音系输入法都有记忆功能，如果用来输入日常用语的话速度还是不错；五笔系输入法的优点在于重码率低、打字速度快，但上手较难。纱迦使用的两笔综合了两者的优点，容易上手，且重码率低，速度快，当年曾凭此输入法获得编辑部打字大赛冠军。但使用两笔的人少，软件已经很久都没有更新过了，下一代操作系统问世后是否会推出对应版本还是个问题（哭）。至于说出错少，其实每种输入法都有容易犯的错误，只有细心才是王道啊！

《游戏机实用技术》的众小编们：

大家好！由于是第一次写信给你们，心里非常激动。进入暑假之后，我天天都赖在表哥家里，吃了玩，玩了睡，睡了再吃……（无限N次循环）。表哥的眼神中总是充满了不爽，每天都试图用眼神杀死我："你这废柴，再不把手柄放下，我就把你轰杀至渣！"但我的脸皮就好像改造装甲，物理攻击和魔法攻击统统无效，他只好放弃使用他那杀人于无形的眼神。



最近，我的一个朋友的双人摇杆已经完成。它的功能十分强大，按键可拆卸，日式小摇杆非常灵敏，最牛的是它还有振动功能。《铁拳》、《灵魂能力》、《格斗之王》、《死或生》……统统适用，我们这些格斗迷可有的爽啦！我还在信封里放了两张摇杆相片，请胜负师等铁拳众们帮忙鉴定一下。

关于20万抽奖回函表，当我填到"你认为工作态度及成绩较差的两位小编"时，实在无从下笔。这时我突然想到"读编往来"读者来信的分量越来越少，这不是成心不让咱老百姓说话嘛！好你个纱迦、D·S！我填！

好了，不耽误大家的时间了。祝UCG越办越好，油炒饭越来越多，小编们工作顺利、身体健康。

油炒饭 许雪松

……今天咱们就只谈摇杆，不谈别的啊！（奸笑）这摇杆虽然样子不咋的，不过实用性不赖。依个人经验来看，家用机的摇杆最大的问题就是不够重量、不好固定，打得激烈时甚至会连摇杆一起"连根拔起"。而从你的照片上来看，好像是用铁门改制的？那分量可真不轻（汗）。不知振动起来会是什么样子，不会山摇地动吧？等PS3出了，官方一时半晌肯定出不了摇杆，到时候帮咱们编辑部也做一个吧！最后补充一句，你的摄影水平还有待提高啊！（笑）

各位小编：

大家好！这次是我第一次向UCG的根据地写信！这次写信不是为了抽奖，而是为了即将在澳门举办的东亚运动会而请求小编们宣传一下！

我发现在我身边的朋友知道这事儿的人非常少！我想拿到全国去也不会好到什么地方去。而这次盛会将是澳门经济发展的一大机会！而在即将开办之际，知名度却又这么低，所以恳请众小编为此事做一下宣传，我想广大读者会理解的！感谢！

一位身在上海的澳门读者 蔡鸿昌

头一次收到这样的来信，责任重大啊！（笑）说实话，如果不是前几天有澳门东亚运动会的男足分组抽签，众小编也对此事一无所知。第四届东亚运动会将于2005年10月29日在澳门开幕，请大家给予关注！

读编语录

在抽奖名单上，竟然没有我的名字！

——N多读者都发现了9月B杂志上的一大错误。

用你的武将把你看上的MM的老公杀了就OK了，没有单身就制造单身。

——LEVELUP论坛上讨论三国里哪个MM是单身时，某网友阴森森地回了这样一句话。

想让孩子断绝与网络游戏的关系吗？您孩子如果12岁以下请买台NGC；12～18岁买台PS2；18岁以上Xbox为您分忧。

一位铁岭读者提出的一条妙计，望上级领导采纳。

我首先要感谢CCTV、MTVC，感谢我的父母，感谢和我一起玩游戏的朋友们。当然，最终还是要感谢抽中偶的那位，你就是那世界上最可爱的人了，有机会一定请你吃我们家乡传说中的特色小吃——"冷吃兔"。

四川的陈若曦读者还未中奖，就已经写好了中奖祝词，不过最后他果然……没有中奖。

如果没收到我的信，请回信告诉我！

—天水的宋宇超同学，您的心情我们非常理解，但请不要激动。

本月的宝物

去年11月27日是PS2大作《勇者斗恶龙Ⅷ》发售的日子。为配合这款大作的推出，专出周边的HORI趁势推出了一款史莱姆型手柄。这个手柄的形状和普通的蓝色史莱姆一样，外观极为可爱，设计也颇为合理。手柄的连线还可以拆下，这样不使用时还能作为装饰品摆在桌上。据众小编测试的结果，此手柄惟一的缺点就是过重，不利于长时间游戏。



如今HORI又借东京游戏展之际，推出全新的金属史莱姆型手柄，欲再来大捞一票。这个手柄和去年那款几乎相同，惟一的区别就是颜色变了，而价格也涨了1千日元。这款手柄目前只在东京游戏展现场出售，而且数量有限，果然和游戏里金属史莱姆喜欢逃跑、经验值高的特性一样啊！不过去不了日本的朋友也无需灰心，因为此手柄今年秋天就会量产上市，届时就不愁买不到了。

本期靓图推荐

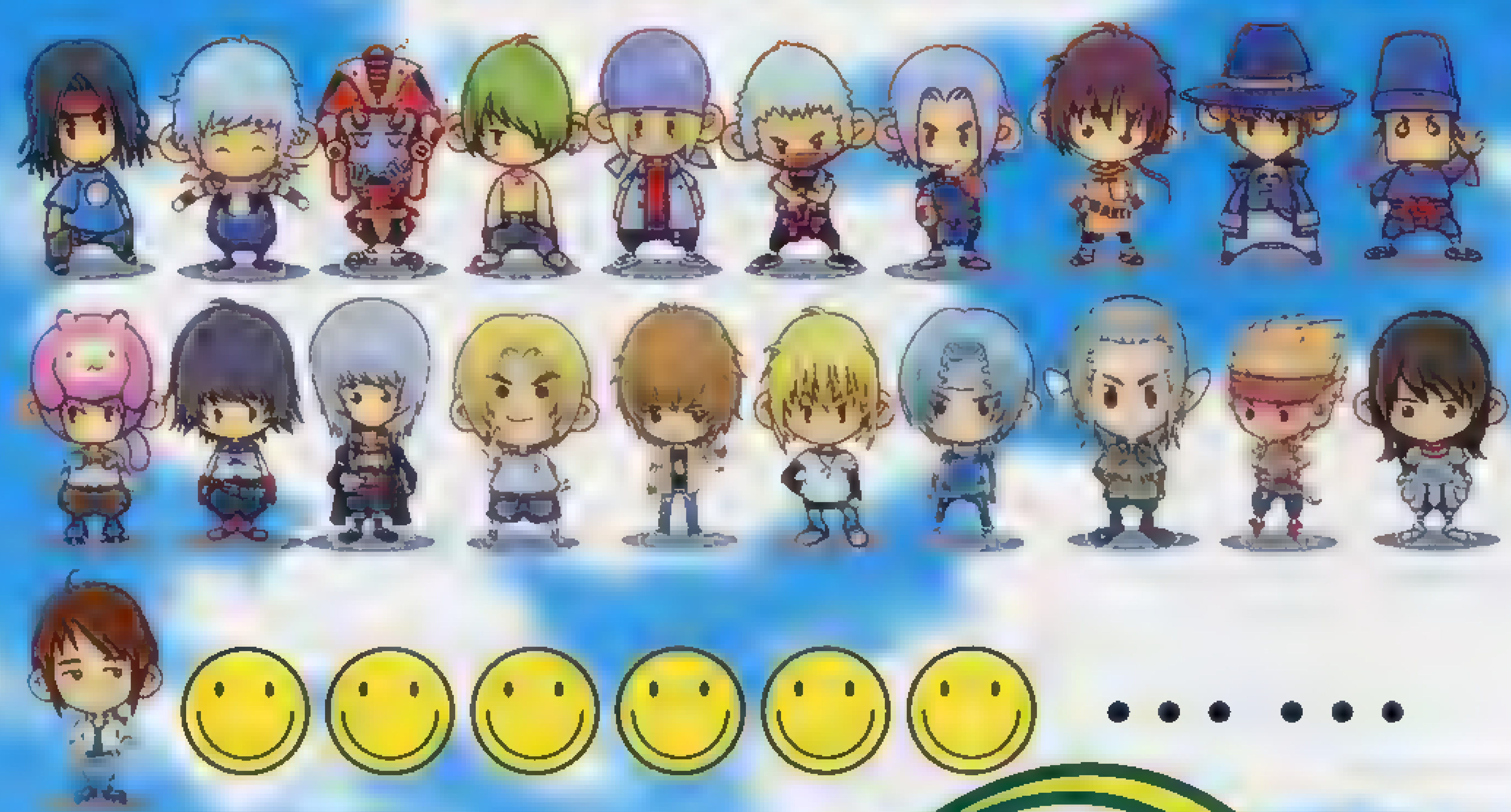
有读者说：纱迦啊，我觉得你每期那个壁纸推荐啊，内容和形式完全可以放开一点嘛！要知道广大收图一众并不是只收壁纸的，你当了这么多年编辑，私下里一定有不少好图吧？拿来共享一下吧！



真是一语惊醒梦中人！不光是壁纸，只要是好图，我想大家都会喜欢的！那么就从这一期开始，把"本期壁纸推荐"改为"本期靓图推荐"吧！首先要为大家献上的是《死或生2》的全部人物设定原画！

下载地址是：http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/doa2.rar

也许UCG未来的主力编辑
就是现在的你！



UCG编辑阳光育成计划
正式启动

一只脚迈进编辑部大门

如果你计划半年后、一年后，甚至是两三年后正式转职成一名游戏杂志编辑，现在加入UCG编辑阳光育成计划，一只脚便已迈进编辑部大门，占尽先机！

没有高门槛，轻松加入

无论你目前是在校苦读，还是已走上工作岗位，这都不会成为你实现编辑梦想的障碍！只要你热爱游戏且有一定特长，就可以报名参加此计划，加入我们做最好的游戏杂志！

不受地域限制
由老编辑精心培养

参加UCG编辑阳光育成计划后，只要你能够上网，甚至只有纸和笔，现在就可以安坐家中或工作台上，开始与UCG的纱迦、胜负师、邪魔天使等现任编辑进行密切的沟通和交流。他们将根据你的个人特点，制定适合你的培养方针，安排你承担有效的编辑任务，并不断对你的工作给出意见和建议。

只要努力，就有回报

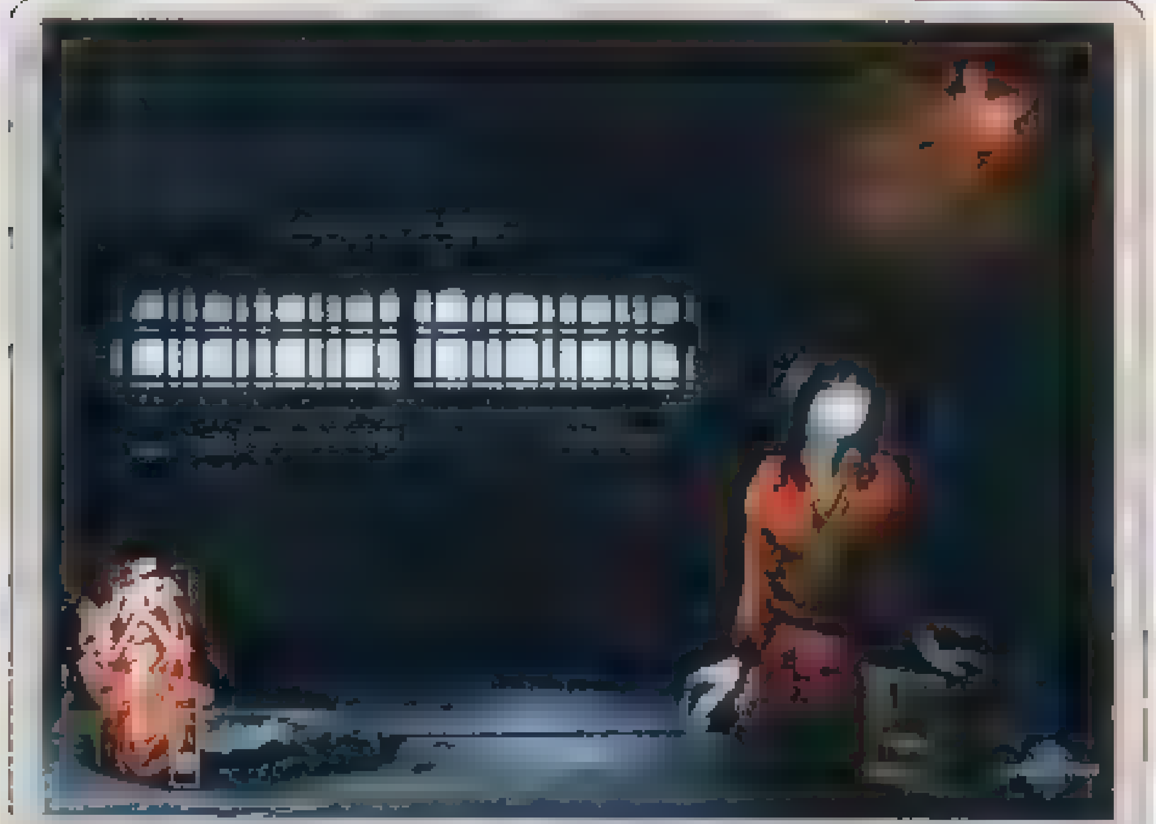
作为UCG编辑阳光育成计划中的一员，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表！表现出色的你随后可以升职成为“助理编辑”，并开始每月领取杂志社发放的编辑津贴。

成为正式的游戏杂志编辑

随着你的努力，你将更进一步地参与到杂志制作和杂志社的编辑活动之中。最终只要你愿意，即可来编辑部所在地报到，正式转职成为一名游戏杂志编辑！

报名方法很简单！
通过平信或者Email投来简历！

注1：在简历中要说明自己计划在何时加入UCG，并描述自己擅长的游戏及其他特长。
注2：平信请寄至：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email请发至：hr@ucg.com.cn
注3：请在信封上注明“报名”。



LEVELUP 论坛上讨论“《零》系列”最漂亮的女鬼，结果立花千岁（《零 红蝶》中死在壁橱里的小萝莉，经常躲在壁橱里）以至少十倍于其他女鬼的票数当选冠军，以上为她的“靓照”。

[众编] 女鬼也能选美？真是世风日下、人心不古啊。

[卡伦] 本人早就料到此女日后必红，特将其选做2004年第1期《零 红蝶》攻略的题头图。大家都来拜我吧，HAHAHAHAHA……

天津 137XXXX4875：我一直有个问题，就是每个攻略都是小编自己打通后写的吗？那怎么会知道还有没有隐藏的道具或特典？怎么知道拿隐藏物品的方法？难道说是试出来的？那时间也是个问题，像《真·三国无双》这种需要超长时间的游戏真要慢慢打啊，难道小编们都是超人？狂汗！如果真是这样，写攻略还真是累呢，向小编们致敬！玩不到游戏很痛苦，一直玩一个游戏更痛苦！

不同的游戏攻略有不同的写法，不过通关一遍是写攻略的起码要求。至于隐藏要素的研究，主要靠自己去试。小编们可以一天到晚都打一个游戏，但对于一些难度太高、流程太长的游戏来说还是不够，所以有时候攻略研究不能一期完结。另外很多时候小编们都是拼了命才赶完攻略，不过由于印刷、运输都需要很长时间，所以到大家手上时往往已经有些过时，这也是没有办法的事情，在此请大家体谅。

猎慧 最好送手链！这期送的加油棒我太喜欢了，但是有个人非常不喜欢，那就是我的男朋友。本来我已经有一根加油棒啦，现在我有一对！你们是不是疑惑他为什么会不喜欢加油棒咧？那是因为我老是拿加油棒K他，现在变成一对他能不讨厌嘛，呵呵……

抱歉，初看此信时误将第一句看成了“最好送手铐”，心里不由得为你的男友“咯噔”了一下。还好只是一场虚惊，请继续K他吧！

山东 邹湘：俺是《零》的“粉丝”，听说《零》是根据真实事件改编的，而一代美版的标题画面下也有“BASED ON A TRUE STORY”字样，请问什么鬼、祖咒这些东西都是真的么？

制作人曾经说过，《零》的剧情参考了两个日本民间故事，这和本期的四格漫画参考自Gouki的真人真事是一个道理。不过编辑部里的众编总是把“零 刺青之声”说成“零 红蝶”，为此卡伦不得不反复纠正，类似事件已经发生了二十多起，这的确是有点奇怪啊，难道这便是游戏的诅咒么？

134XXXX1452：我们要看美女！你们要多拍些TGS上的展台小姐（注意！越清凉最好！）最好还有走光的！再制作成一本写真集作为赠品，那就太好了！

这位同学，人的思想是不可以这么邪恶的！走光照只能自己欣赏，怎么能登在杂志上呢——啊，我的意思是展台上的人都走光之后，就会变得空荡荡的不好看。不过美女照片么，自然是必不可少的，大家就等着流口水吧！

上海 137XXXX1056：吾儿一岁，喜扔物于垃圾桶之中。一日吾欲找手柚屉中GBA，却不见。妻怀疑儿将其扔入垃圾桶，吾大惊，查之，桶清空。奔楼下，垃圾箱空空如也，吾欲哭无泪！

翻翻GBA说明书上写的注意事项，就能看到一条“请勿将其置于幼儿可以拿到的地方”。由此可见，说明书上写的每一句话都不是废话。

王一：前几天晚上到报亭购买UCG，不幸在路上遇到抢劫的。把我身上的钱全抢光不说，还把我暴打了一顿，现在我可是带伤写这封信的，在这里提醒各位UCG迷和小编，晚上千万别走小路，特别是没有路灯的路，这些地方可是有着很高的犯罪发生率的啊！最后祝各位事事顺利。

感谢你的提醒。众小编晚上回家是家常便饭，所幸当地治安情况较好，所以目前还没有出过任何问题。在此对你表示亲切慰问，并强烈谴责这起抢劫事件。

常熟 龚瑞祺：我有一个同学，每次借走我的掌机玩游戏后，第二天总会在我面前说些我没拿到过的珍贵物品或我没进过的隐藏关卡，还讲得津津有味，但我感觉像在YY……因为每次我问他所需条件时他总说不知道，还推三阻四地说反正过关了所以删掉了记录……嗯，不太信……

现在，大家应该知道当年那以讹传讹的“《魂斗罗》水下八关”是怎么横空出世的了吧？

石家庄 赵鸣玲：我上高二了，报的是文科，我以后的工作目标有两个，一是去你们那里当个小编，最大理想就是把纱哥那“无双总帅”的帽子摘了，实在不行当个“无双副帅”亦可；二是去荒郊野外，召集一大队人，面朝黄土背朝天地进行考古挖掘，挖秦始皇陵是最大梦想！（编：请各位读者切勿效仿—v—b）对了，不知当小编有什么要求？

请先树立远大理想，爱护文物古迹，好好学习，天天向上，谢谢。

石家庄 张啸泉 看了特企《我的暑假》后，对胜哥的暑假生活不免有些担心，不知胜嫂的“铁拳”是否像胜哥一样炼得炉火纯青？

这个您大可放心，胜嫂在《铁拳5》中的一招一式都是由胜哥亲授的，断无“乱拳打死老师傅”的可能。不过，若说到真人PK嘛……呃，让我们一起来为胜哥虔诚地祈祷吧。

北京 郭和峰：你们为何要把价格定为9.8元？每次买书后找2角实在是太麻烦了。建议你们把价格定为10元，但这2角不能白给，你们要么增加2000页，要么赠送PSP吧！

……对不起，您所呼叫的用户不在服务区。

邮购

《游戏 [illegible]》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏 [illegible]》第十辑（少量存货）、《游戏 [illegible]》第十一辑、《游戏 [illegible]》第十二辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价[illegible]元；《游戏光环系列DVD》第九辑、《游戏光环系列DVD》第十辑，定价12元；《传说无限 传说系列全书》（少量存货），定价25元；《PS2专辑》[illegible]（少量存货），定价24元；《火焰之纹章 完全事典》[illegible]，定价28元；《超级机器人系列α完全档案》，定价28元。

邮购地址：兰州市[illegible]99号信箱《游戏 [illegible]》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，[illegible]

&3DM-SM



九尾狐：以下纯属巧合，但为事实。

我们学校外语学院有个姜维，一个班除了他之外都是女生，幸福！理学院的男生眼都红了！

我们隔壁班有个周瑜，胆子很小，被老师说没有大将风范……汗。

我同学学校有个老师叫赵子龙……据说，教……男子……健美操……我无话可说了。

我还有个小弟叫冯超，两个马超啊……

不错不错，我只见过叫张飞的，其他三国人物倒是没见过。不知会有人叫甄宓么？

福建 黄江言：我所在的县城里的游戏玩家很少，大多数人都是玩电脑游戏的，TV GAME和掌机在这里少有人问津，前几年我也是这样。看过你们杂志后，我和我的同学们不再热衷于电脑游戏，许多同学都买了GBA，还有的买了PS2、Xbox。上了高中我又拉了不少同学加入了我们的行列，至今为止我已经拉了四十多个同学"下水"，而且我们组织的人还在不断增加，因为以前和我同班的同学在分班后又在他们各自的新班上招募了新成员。

好同志，你辛苦了！不过光是拉他们"下水"玩游戏是不够的，还得让他们买教材啊！

天津 王钜：坐在我前面那个全班里所有玩家深恶痛绝的家伙在他生日那天中了一台小神游SP！如果再让我知道他中奖了，那我就寄把菜刀过去！

天津 刘嘉杰：我后面那哥们嫉妒我中了SP，咒我不再中奖。你们若听他的，我就寄一箱菜刀过去！

无论哪位，寄菜刀时请捎一箱水果来以免其无用武之地好么？谢谢。

厦门 郭绍航：现在玩恐怖游戏，都是"没人的地方最可怕"，反倒是丧尸/怨灵/猛鬼/暴露狂的出现，才让玩家心生一句："就你个小样儿……"后操起手枪/相机/灵符/皮鞭将其华丽地放倒，顿时心安。看来恐怖游戏很难有出头之日了。

暴露狂与皮鞭？拜托，那不叫恐怖游戏好不好……

成都 郭沂：强烈反对别册。有次在便便的时候看书，忘记别册还在里面，书一打开，别册掉进厕所玩里去了……(自行联想)

收到。以后我们一定会考虑在别册上注明："如有需要，请配合座便使用"的。

贵阳 朱筱龙：最近我很郁闷，原因是老爸不让我打机了。他的理由很简单，就是怕我把他的宝贝电视机打坏！晕……他一向很固执，我说什么他也不信。在这顺便问一下你们，打游戏真的对电视机有损害吗？

……理论上说是有的。假如你的游戏时间超过9万小时的话(大概10年左右)，电视机也就差不多该坏了。

宿州 杨廷正：UCG能不能改个名呀？每当我在课堂上爱不释手地看着"游戏机"时，BOSS老远便能看到这三个大字，让我欲辩不能，唉……

嗯，看来下次赠品我们要考虑送张16开的书皮了，数理化史地一应俱全，包您满意。

北京 白雪：唉，现在我们部门里一个39岁的老女人总是和我过不去，真烦啊！以前我有一个FF的笔记本没收到，挺难受的，后来从同事口中才知道是她拿了。还有最近的两次小编贴也都没收到，我就不明白一个39岁不沾游戏的人要那些东西干吗用！可再怎么说她也是在公司工作了5年的前辈，我一句不满的话都没说过，可最近两天她变本加厉，真受不了她了！我忍够了，她再这样我就往她办公桌上放毛毛虫！

陪您一同鄙视那位欧巴桑。只可惜信件里不能夹带生物，否则那毛毛虫我们就替您代寄了，让她再也不敢顺手牵羊。

电影中毒症

文/星仟



邮购

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑（少量存货）、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑（少量存货）、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第19～23辑，每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部 收，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量、地址、邮编、名字等，最好留下自己的联系电话以便联系。

趣味截图

《凯传》



▲看过这张《凯传》的截图，我们完全明白为什么格瓦拉的亲属要掀起一场声势浩大的格瓦拉肖像保卫战，因为格瓦拉的肖像确实被滥用了！（注，FC名作《古巴战士》中1P玩家控制的角色便是格瓦拉。）

下期预告

有史以来最盛大的东京游戏展！

平面报道图文并茂

精华影像全情呈现



9月游戏狂欢节

Gamehall

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



胜负师



Ⅰ错过了一堆《传说》，再拾起流程极其厚道的《神话传说》，上手未免有些生疏。不过，动作系的胜负师终于在2005年打通了第二款RPG！（第一款是《凡人物语》）虽然这与偏“动作向”的战斗系统有关，但也算可喜可贺了。



▲香港迪士尼开张啦！形象大使可是“歌神”张学友哦！

Ⅱ现在提可能有点晚，“超级女声”的最后几场比赛结果不幸被所谓的“揭黑幕”文章——“猜中”。世间的事终难完美，更何况是一场娱乐秀？不过能听到那么多平民偶像的美妙歌声，就已经足够了……

Ⅲ本期震撼推荐：当然是最近上映的《世界之战》！其惊心动魄之处不在影院中观赏绝难体会。胜负师和GF看电影时不停有人上厕所，看来未成年人观看时最好还是由家长陪同比较好。

Ⅳ斑马向小兔子求婚，小兔子不答应，请问为什么？（一个喜欢收集“脑筋急转弯”的朋友考我的问题，答案在本期找。）

卡伦



★我想自己大概永远都不会忘记这半个月间所发生的一切吧。那种对于将要失去自己生命中最珍贵东西的恐惧让我第一次数日间辗转难眠，也第一次明白了她对我究竟是多么重要。庆幸的是，这一切现在都已经过去了。

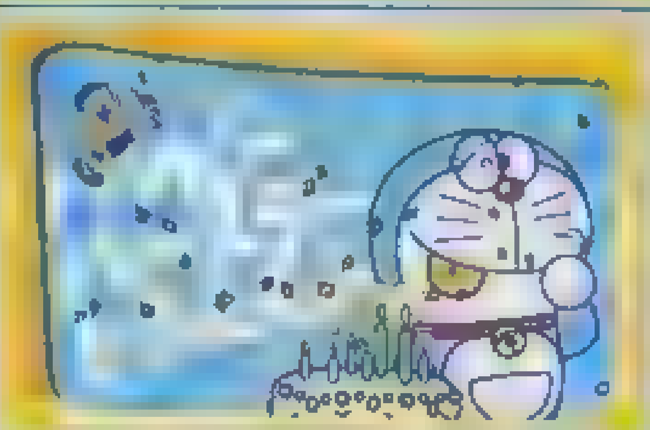
未来会怎样？没有人能对此作出保证。

但我要尽力做到的，就是要亲手创造出一个幸福的未来，一个能让她和我都获得幸福的未来……

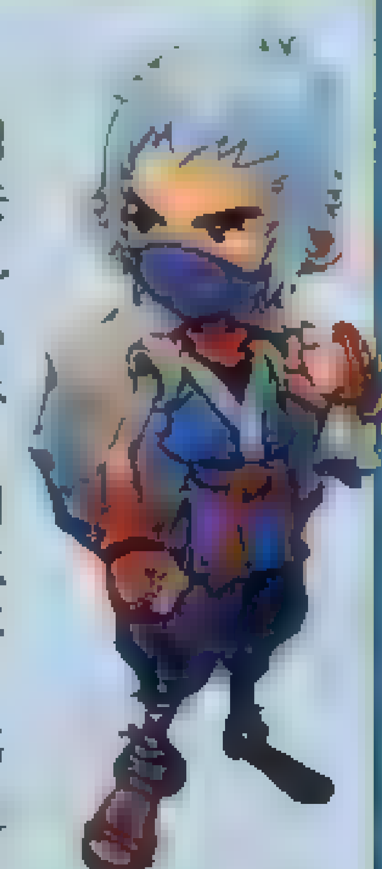
◆隔了一年多之后，卡伦又陪朋友去唱了一次KTV。这次我忽然发现自己会唱的歌实在是少了一点，尤其是近几个月流行的歌曲几乎都不会唱。呵呵，等这两期杂志做完后一定要恶补一下。

●在写下这篇小编寄语时，GF正在去北京上学的火车上，希望她能够适应即将到来的大学生活吧。对了，最好不要有军训，我讨厌军训……

多边形



▲Happy Birthday！ Doraemon！



○9月3日，抗日战争胜利60周年。你我今天能够平平安安地坐在电视机前，不要忘记当年英勇牺牲的众多无名英烈。中国人的长城，是用血肉铸成的。

△9月3日，哆啦A梦35周岁生日。实际上哆啦A梦应该在2115年9月3日才会出生，我估计是看不到那个时候了（Gouki：这还用估计么—_—bbb）。不过时光机任意门竹蜻蜓什么时候才会实现呢？

□美国几家大型电影公司都公开了HD-DVD的发行计划，高清晰的时代即将到来。想象一下HD画质的《Matrix》……难道那些经典大片又要重新洗过一次么？（T_T）

×《LOST》第一季结束，虽然对编剧的某些处理手法不太满意，部分桥段也有些落俗，不过总体而言还是有一些新意的，各种悬念也留得很足。总之，第二季期待中……

游太

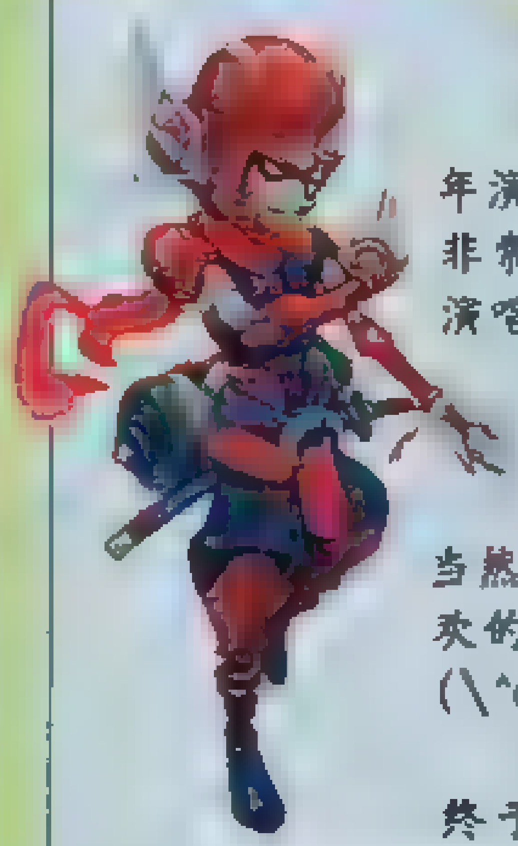


◎编辑部里喜爱踢球的人越来越多了，所以一定要去医院做一次大的手术，希望这次能彻底根治旧患，让我可以无忧无虑地驰骋球场吧……（想当初我是受《足球小将》感染才踢球的，嘿嘿！）

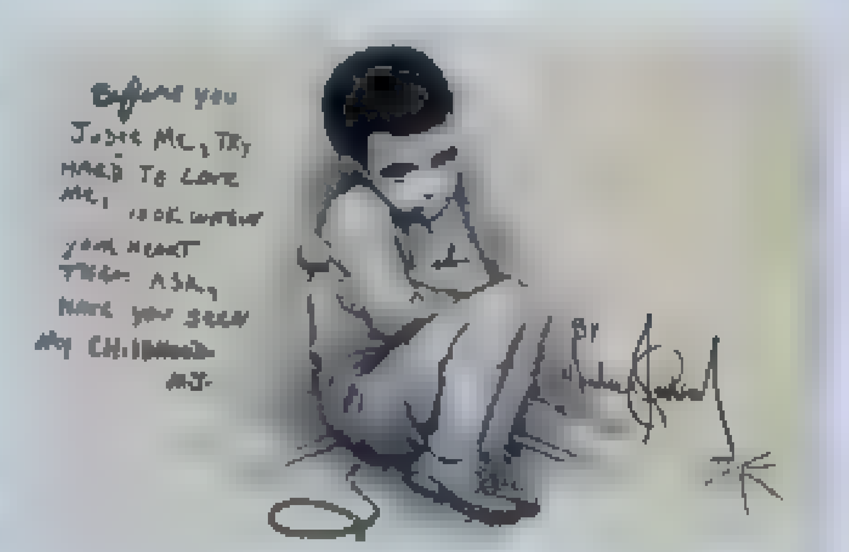
◎有一次到广东潮州的同学家玩时，同学因倒茶的步骤不对被长辈们狂骂。后来才知道当地对茶艺的要求十分严格，看来艺术是随时随地都能体现出来的！（p.s.潮州当地的小吃实在太美味啦！尤其是把新鲜的河虾拌着姜葱一起吃！）

◎《索尼克珍宝大集合》绝对是FANS收藏的首选啊！里面值得珍藏的不仅仅有只在街机上推出过的《索尼克格斗》，还有“《格斗三人组》系列”全集和几款SEGA经典作品哦！

SOUL



■近日惊闻《最终幻想Ⅶ AC》的主题歌是冰室京介于1989年演唱的《CALLING》，在这里赞一下S·E。冰室京介可是SOUL非常喜欢的一位歌手，曾听过他为1999年的日剧《冰之世界》演唱的主题歌，当时还真是听得“销魂蚀骨”啊。推荐大家有机会也听听，当然，这部SOUL很喜欢的日剧也一起推荐。（\^o^/）



▲最近重看了1993年迈克尔在35届格莱美奖颁奖会上获得“Living Legend Award”（当代传奇奖）时的小演讲……

■新时代的影碟，终于要来了，从多边形那儿得到线报，华纳公布今年第四季度就要推出50套HD DVD，OH MY GOD，名单里就有《哈利·波特》前三部、《黑客帝国》三部曲，另外还有今年刚推出的《蝙蝠侠之侠影之谜》……（>_<）

■最近业界似乎又刮起一股模仿迈克尔·杰克逊的小风潮，看看《生化4》PS2版里吊的西装造型，还有《铁拳5 暗之复苏》那位新的男性角色德拉贡诺夫……为什么让SOUL想起了迈克尔于1995年推出的《历史》专辑的录像带的开场画面中俄国宪兵与迈克尔形象的结合……（o_O）

阿迪



1.本期与D·S制作《WE》特别企划时，从《WE》初代到《WE9》都好好温习了一遍。在为“十年老马 十年实况”的部分截图时，心中有一股说不出来的感触。想当年《WE》初代那会儿，自己才只是个初中生，一转眼十年过去了。能够有幸成为UCG的一员将精彩的游戏传播给越来越多的玩家，阿迪感到非常荣幸。这十年并不仅仅是《WE》的十年，能将游戏作为自己青春的一部分，实在是太值得回味了！



▲“小子好好干，我罗纳尔多看好你！”（设计台词），这是新一轮巴西国家队集训时罗比尼奥与罗纳尔多一起练球的情景。

★近日，编辑部组成了一支足球队，在一个非常棒的场地上踢了一场7人制的比赛。俗话说得好，生命在于运动。我们游戏玩家要想健康地游戏，工作和学习之余也要劳逸结合，运动就是最好的放松方式之一。近来LEVELUP也开辟了WE专区，什么时候能有机会与全国各地的读者朋友踢足球呢？

素坦



◇在本市某大商场的亲眼所见：

一个衣衫破旧、容貌猥琐、穿着烂拖鞋的顾客要求女服务员拿出一款高档手机。

顾客：……（前略）我看一下这个手机。

服务员：您可以随便看啊。

顾客：能拿出来让我看一下吗？

服务员：呵呵，先生，这只是个模型。

顾客：我知道是模型，拿出来让我看看。

服务员：先生，这款手机使用Windows操作系统（编注：DOPOD 818），可以播放MP3，可以摄像……

顾客：我知道，我要看一下。

服务员：先生，这款手机价格是6250元一部。

顾客：我知道，我看到价格了。你把模型拿出来让我摇一摇。

服务员：先生，模型是不能打电话的，这只是按照机器的形状制造的仿制品……

顾客：行了，打住。

顾客掏出怀里的手机，拨通某电话，说：“周总（编注：化名），我不行，你来吧。”

递将电话递给女服务员。女服务员听着电话诺诺连声，然后红着眼圈离开了柜台……

看来要当个合格的服务员果然不容易啊……

www.plumbook.cn



D·S

〓《超级女声》终于落下帷幕，D·S看好的张靓颖在决赛中发挥略失水准（个人觉得原因是她的决赛曲目并不符合其擅长的风格），与冠军失之交臂，实在有些可惜。今天上午，正写“小编寄语”的GOUKI遇到难题向大家请教：“超人的女朋友叫什么名字来着？”，当即答曰：“超女！”——b



▲本期推荐专辑《做自己》——同恩。

〓网游防沉迷系统目前已经出台。其基本功能是：连续游戏超过3小时即为“疲劳”游戏时间，在此时间段内玩家如不下线，其经验值和虚拟物品将被减半；而如果玩家累计游戏时间超过5小时，其游戏中的收益将降为0。对于这个即将强制嵌入到国内所有网游中的系统，各界对此褒贬不一。

〓美国新奥尔良市的飓风灾难还在继续：房屋成片地倒塌、死亡与失踪人数持续上升、漂浮在河面上的死尸、汽车等逃生工具遭到哄抢、暴力枪击事件不断、挤在码头等待救援的难民……《世界之战》中描述的情景仿佛真的出现在了我们身边，但愿这个噩梦能早些结束。



☆某欧美网站流出大量《灵魂能力III》的截图，让我大饱眼福。从这些图来看，这一代的隐藏人物非常多，而且造型也远胜前作，实在是太令人满意了！本想在本期杂志上就进行介绍的，但考虑到东京游戏展上势必会有更多资料，所以就先把宝贵的页数让给其他游戏吧！



▲个人对《灵魂能力III》的SOPHITIA造型颇为满意！

☆心血来潮搬出自己秘藏的DC进行回顾，没想到信号线在搬家过程中失踪。费了九牛二虎之力解决了这一问题后，又发现机器的读盘能力大为下降，就连正版的《灵魂能力》也很难读出，搞得我大败胃口。收藏游戏主机真的有意义么？

☆搬家时把自己收藏的画集全扔到一个抽屉里，之后就再也没打开。前几天心血来潮要找几本资料，没想到在抽屉里居然有昆虫出没！且已有数本画集遭殃！现在对这些小生物已经恨之入骨，却又没有好方法将其根绝，哪位朋友有什么好招的话介绍一下吧！

☆本期收到的最佳短信——世界上第一封情书：我来自云南元谋，你来自北京周口，牵着你毛茸茸的小手，轻轻地KISS你一小口：啊！是爱让我们直立行走！



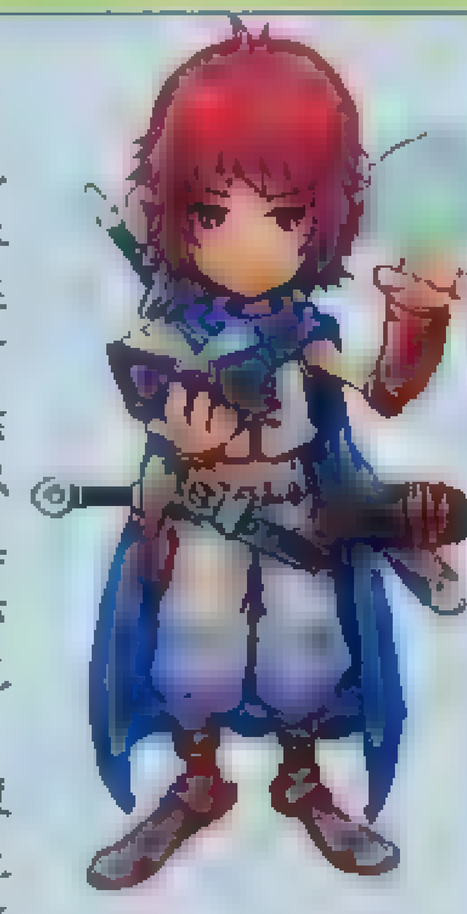
★午夜12点看首映的感觉确实不错，《世界之战》的品质也确实没有令人失望。外星人的大触手机器人出现的那一刻立即想到了至今仍未通关的《半条命2》。可惜该片的结局有点草率，要是有一个激烈的高潮就完美了。

★记得在大二的时候曾有过逛街两天一夜的辉煌记录，可是在写字楼里坐得久了，身体机能正在明显退化。某日接待一位好不容易来一趟的朋友，结果逛了半天便全身僵硬。回去时正打算发短信向MM诉苦，岂料对方已经先发来一个泪流成河的符号，原来她因为太累而在车上睡着，结果钱包不翼而飞。在表示万分同情兼万般安慰的同时也不禁感叹，OL的逛街能力显然是要比大学女生弱很多啊！

★表弟总算考上了理想的大学，在送他去学校报到的时候想起了当初孤身一人北上的情景，那种新鲜憧憬的感觉至今记忆犹深。相信有很多正翻看小编寄语的读者也是刚刚开始大学生活吧！大学里的游戏生活也是很精彩的哦！



▲圣鬥龙太郎继续配双子座两人，但他对更换声优一事也觉得非常遗憾。

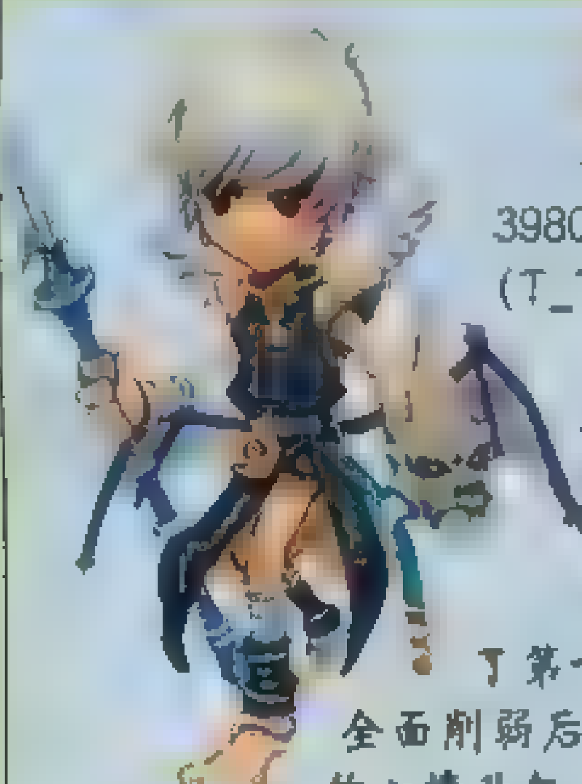


■9月新学期已经开学，这里祝广大还是学生的读者们在新的学期里学业有成，同时也祝所有读者中秋节快乐！（以往每年过中秋节，总能吃到美味可口的云腿月饼，今年怕是吃不到了，残念/— —\）

■最近日本那边举行了一次规模较为庞大的2005年度最“萌”角色评选活动。由于评选中《蔷薇少女》的角色以压倒性的优势全部出线，于是向来以《蔷薇少女》铁杆自居的纱迦每天便开始了“蔷薇轰炸”……虽然到目前为止评选活动还没有结束，不过自己也想借来看看到底这些“蔷薇萝莉”们有什么好，能让无数人如痴如醉疯狂不已……

■最近最大的动漫新闻，当属《圣斗士星矢》冥界篇续作制作决定了，但5个青铜圣斗士以及女神沙织的声优将全部换掉！据实际打电话到编辑部询问的人所言，这次的声优变更是原作者的意思，而且早在《十二宫篇》就想更换。（尽管个人对原声并不感冒，但事已至此，那还真不如在当初就换掉。）如今不仅日本，其他国家的一些圣斗士FANS也开始了集体的抗议活动。但目前看来更改的可能性微乎其微……也许以后再也听不到“阿姆罗”高声叫道“你感到小宇宙了吗？”……

邪魔天使



◆《第3次机战α》的真实系后继机推出手办，价格39800日元……比一台主机还贵，只好望“蜂鄉”兴叹了。(T_T)

◆现在《GGXX#Reloaded》修炼的对象已经转移到了Bridget身上，虽然周围投来惊异的眼光，但溜溜球就是美啊，有深沉中年男人声音的熊娃娃就是可爱啊，Bridget的胜利姿势就是萌啊，等《Slash》出了第一个就练他。当听到纱梦被全面削弱后不知为什么心中有种高兴的心情升起……（\^o^/）



◆发售前就觉得《神话传说》不错，实际玩到更证实了我的预感是正确的。不论画面、剧情还是音乐，《神话传说》都开创了“《传说》系列”的新领域。但是……为什么我看到主角抱着史黛拉的那段情节时有种恶寒的感觉呢？还有大喊史黛拉的情景……铃村啊，你确认你这不是在配《高达SEED DESTINY》？

GOUKI



▲梅西是马拉多纳的接班人？很难。



◆上期杂志截稿之后与数人一同观看了期待许久的《世界之战》，果然强悍！不仅画面效果出色，影片的切入点也非常独特！虽然网上和报刊上都有一些抱怨的、说风凉话的和唱反调的，但……我想说如今这世道也只有这种文章才能吸引眼球吧？一定用自己的眼睛去亲自感受！总之，推荐大家都去看！

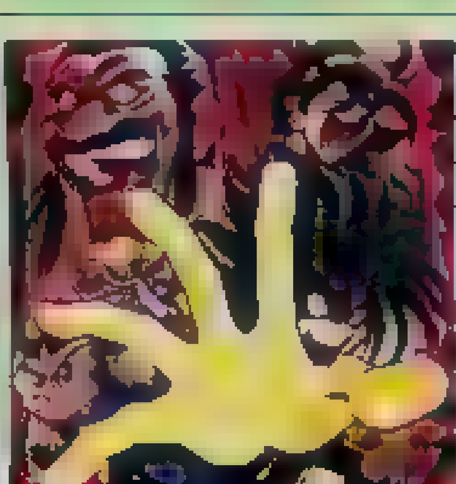
◆《VF5》和《铁拳5 暗之复苏》都已公开！但何年何月才能玩到呢？《铁拳5》里那个“德拉贡诺夫”（怎么是个狙击枪的名字？）和女性角色莉莉，还有《VF5》里的那个蒙面摔角手都很不错啊！

◆在老编的号召下，编辑部里所有具备“踢球”技能的编辑终于集结起来，让我居然有一种高中/大学时和同学组队踢球的快感。嗯，不过很明显某些人还是需要加强平时锻炼的。秋天到了，天气也没那么热了，是运动的好时节，诸位一定要努力啊！

◆开始看《欲乱绝情妻》，果然好片。絮絮叨叨慢条斯理地展开剧情，然后又“恰到好处”地结束，弄得你只有追看下一集。顺带一提，里面的女主角特瑞·海切尔是自己学生时代相当喜欢的女明星，因为她在《超人》剧集里出演的路易斯给自己留下了相当深刻的印象！

胜负师：借GOUKI的一方宝地公布答案。小鬼子说：“我妈说纹了身的都是流氓，不能嫁！”

阿修罗



▲GIVE ME FIVE!



再一次创造连续加班的记录！以前加班时间最长的是3天，这次到了4天，其中连续3天没有离开过公司所在的楼层……

下一期的任务自然是TGS和《机战J》。虽然阿修罗一直对《机战J》还出在GBA上感到不满，不过似乎这一作的总体表现还是蛮好的。不管如何，作为“机战祀”，它还是不容错过的！

《苍月》的总体表现很出色——当然，以NDS的机能来说发展空间还很大。现在阿修罗则把11月的重点聚焦在了《暗黑的诅咒》上，希望游戏的总体水平将比E3上的试玩版更上一层楼！

大家拿到杂志的时候教师节已经过了。不过阿修罗还是要借此机会祝全国的老师身体健康、节日快乐！这也是对一位大学时代老师的纪念，以及对即将从教师岗位上退休的母亲的祝贺！

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

9A封面获得怎样评价？

清远 钟飞：封面虽然清晰，突出了浓浓的立体感，但人物动作比较生硬，没有挥刀的气势，完全失去了原画的韵味。要做动态动作的话，就要在背景上再做些特殊效果。这种封面太老土，缺乏创意。

成都 曹磊：本期封面感觉非常棒，伊达政宗强有力地一刀划破长空，那气势就像暑假的数款大作席卷而来。

广州 韦俊杰：丑！封面的色调没活力，那男的全身找不到一处好看的地方，整体上来看让人有几分排斥的感觉，大跌购买胃口！

Email 袁新雨：封面的武士的确很有杀伤力，不过在这种炎热的天气下，这套服装是否太热了？建议挑点清凉MM，效果应该不错，呵呵。

134**8664：** 这期封面用伊达政宗的特写pose我比较喜欢，惟一不足之处就是两边的封面字比较拥挤，感觉看后有一种莫名的压力。

编：本期封面在选材上颇受争议，虽然大多数读者都觉得封面整体感觉不错，但在炎热的夏季看着手持长刀的伊达政宗终归有些别扭，容易带来烦躁的感觉。此外，在背景色调的处理上，也有许多人认为不够有活力，看来我们的美编在设计封面时还要多深思熟虑一些才行。好在从全局反响看来，关于这次封面的整体评价还是不过不失的

读者对CJ展特稿的感想

武汉 佚名：现在的中国玩家网民占大多数，我们TV玩家很少有机会交流，要是能多一些经常交流的机会就好了。

呼和浩特 刘一鸣：很好！报道详实，图文并茂。《迷失上海》更让我们看到了中国游戏产业的一些现象，再对《天堂向左，CJ往右》中的漫画寒一个……不会是真事吧？

Email 吴斯骞：看了报道后，感觉中国国内充斥着网游，电视游戏太少了，悲哀啊！此外，这次的SHOW GIRL少了好多啊！

Email 邓嘉懿：感想：不是我的节日。本来我是个通吃派，PC、TV、Online游戏都玩，不过CJ展会未免太糟糕了，我看到的PC杂志和报纸，几乎都指出了展会的问题：噪音、网游倾向、开放给素质低的娱乐记者……所以，即便CJ涉及我的所有游戏平台，即便我有时间去观看，我也不觉得这是中国玩家的节日，不过是喇叭对吼的菜市罢了。

编：无奈。看过这次关于CJ展的特别报道后，读者们所感受到的，除了无奈，还是无奈。而CJ展所带给我们TVGAME玩家的，也正是这种无奈的氛围和尴尬的立场——在相当长的一段时期内，国内的游戏业依然要由鱼龙混杂的网游领跑，而路向何方我们却不得而知……关于这次的互动调查，读者们写来了许多发自肺腑的感想，小编们会考虑找个合适的时机将其一齐刊出的。此外，特稿中关于D·S游记的漫画只是虚构的恶搞故事而已，但博大家一乐，请各位不要当真

9A最差的攻略和研究

武汉 张磊：本期最差的攻略是《第3次机战α》。攻略如同流水帐，千篇一律，格式单调，看着心烦。

Email 李凯：《影之心》的攻略相当让我失望，这么注重内容的游戏，最后只等来一个流程攻略……残念。

Email 高伟：攻略总体来说还是很好的了！但由于我不是机战FAN，所以那么多页都是直接忽略的！但我想机战FAN一定会大呼过瘾了！《零》的攻略也不是很喜欢，因为怕怕！

Email 丁悦：我觉得本期最差的是《影之心》的攻略，感觉内容写的不是特别详细，在我游戏的过程中有不少问题都没有解决，当然可能是由于时间的关系吧。

编：本期的酸草莓奖局势明朗，读者们批评的火力主要集中在《第3次机战α》和《影之心》上。前者由于超大的篇幅令许多对"《机战》系列"并不感兴趣的读者纷纷来信"炮轰"，认为占用页码过多，而且攻略内容和排版方式也略显枯燥无味；后者《影之心》中存在个别错误，对玩家的攻略进程造成了一定影响，实在是对不起大家了，我们一定会进行严肃处理，今后定要严抓攻略的质量关！

读者意见1 "SOUL的秘密花园"不该放在最后一页，这样一来封三的胶带很容易粘在精美的插画上，对审美有极大影响。

解决方案 从本期开始，最末一页的"秘密花园"将由"Mobile Zone"来代替，祝大家阅读时有个好心情。

读者对9A攻略别册的看法

良乡 林海英：感觉别册的纸质量差了点，不过这种形式很好，保证了攻略的充实，以后再遇到大作多的时候也可以这样呀。

上海 郑晓莹：攻略别册形式不错，但总觉得好像少了赠品一样，感觉比较怪，还是希望像以往一样。

上海 李炜隽：不太好。杂志内容增了是件好事，但对于那些不玩此游戏的玩家岂不是浪费了？我认为还是不要用这种形式。

Email 陈嘉明：采用了别册的模式不错啊。尤其是《零 刺青之声》的攻略做成别册，更方便查看地图和进行游戏，希望以后能继续。

137**9070：**攻略别册不像杂志那么显眼，一个不小心就不知夹哪里去了，让我找了好半天。

编：对于这次的攻略别册，大部分读者都是持肯定态度的，认为在这种大作频出的时节将攻略采取别册形式是非常正确的选择，但是许多细节问题也随之而来。首先，别册作为赠品，存在感过于薄弱；其次，别册的纸张质量尚不能尽如人意；最后，对于不喜欢相关游戏的读者而言，别册显得很是鸡肋。总之，大家的意见我们已经收集完毕并认真研讨，在您的积极参与下，相信下次的攻略别册一定会更加完善和精彩！

本期光盘中最令人昏昏欲睡的内容

清远 钟飞：《VF4》对战最闷，还有《SF3.3》对战内容太慢太单调，很无聊且毫无节奏感。

良乡 林海英：绝对没有，因为我只会华丽地跳过。如果人设好的话，如《KOF》，还可以看下去；或是醉翁之意不在酒的，如《DOA》，也可以看下去；但是像《VR战士》这样的，就没有动力了。

广州 郭俊文：《第3次机战α》的片头欣赏让我感到昏昏欲睡。

重庆 王冬：格斗游戏的对战看多了是有一点想睡觉的感觉，下次还是少点的好。

Email 李尧：《VF4》画面小，而且不清楚，还有一些街机厅里昏暗的画面，让人不得不晕。

编：光盘开篇中20余分钟的格斗游戏影像确实有些过长了，这成了大家口诛笔伐的焦点。而且，我们也从中看出，对格斗游戏感兴趣的读者人数并不算多，看来Gamehalo今后应当酌情减少格斗游戏所占的比例。此外，《第3次机战α》的片头动画也同样由于时间略长而受到了不喜欢该系列的玩家的批评。

本期为读者准备的礼物

小神游SP 1名



金属封面笔记本 5名



超Q版小编形象随意贴 随机5款/人



本期特别放送 100名



本期问题

1. 本期封面您感觉如何？
2. 您喜欢本期的赠品吗，为什么？
3. 您觉得本期的特别企划与特稿怎样？
4. 请您评价一下本期的攻略与研究。
5. 本期的Gamehalo您看后有何感想？

向所有给我们提来意见和建议的读者致敬！

9A互动信箱送礼名单

获得SP的读者 [illegible]

[illegible]

◆我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品 写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品
◆请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品

游戏立方 GAME³

Vol:087

客座主持：胜负师 E-mail: Game3@ucg.com.cn

这个时间，相信“学生杂”玩家都已经开学了，考虑到大家拿到杂志的时间有差异，所以在这里“祝老师们节日快乐！”已经有点晚了，说“祝大家中秋快乐！”应该也不算太提前吧。这次的立方内容还是比较丰富的，除了“老三强”外，还有索尼的新品液晶电视的介绍，以及NDS音乐游戏“神作”《应援团》的推荐，在本期的游戏光环VCD中会配合一段演示，让大家能更加直观地了解本作的精妙之处。另外，继前几期的PSP个人软件介绍之后，NDS的相关介绍也会在这期登场，NDS玩家请关注一下。

多边共享区

ENTER THE GAME

来自时尚之都的X360时装

法国不愧为时装的王国，连游戏机也要与时装沾边。最近法国微软表示将与知名时装品牌Lafraise合作，推出4款Xbox 360的特制T恤。别小看这几件T恤，他们可都是法国时装界鼎鼎大名的名家设计的哦！

这4种Xbox 360时装分别为：“Evolution(进化)”、“Attraction(魅力)”、“Connecting(沟通)”以及“Just 360”。每一件售价均为22欧元(折合人民币约220元)，其图案都是围绕Xbox 360的LOGO，并各有其独特寓意。目前这4款T恤已经在Lafraise的官方网站接受订购，要是能搞上一件正品穿穿一定不同凡响吧。【星夜 提供】



《鬼泣3》漫画惊现

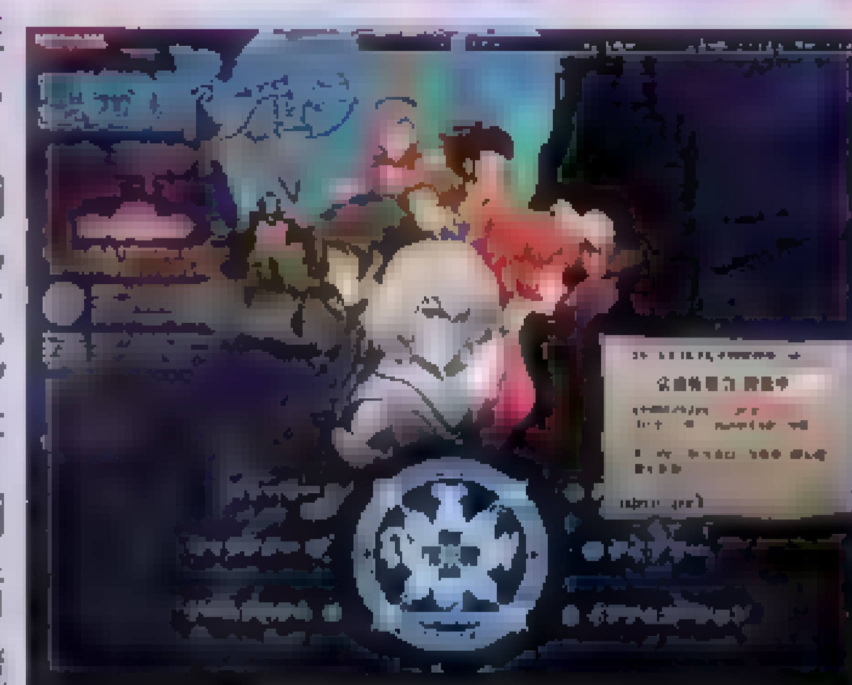


▲《鬼泣3》漫画第一集。 ▲《鬼泣3》漫画第二集。

今年初的《鬼泣3》可以说没有让大家失望，超爽快的打斗大家一定还意犹未尽吧。而Capcom也乘胜追击推出了本作的漫画，目前《鬼泣3》漫画刚刚推出了第二集。漫画家是茶屋町胜吕，别搞错哦，茶屋町胜吕是一位女性，除了擅长漫画之外，她同时也是一位插画家，她的画风非常大胆，而且画功超群。

虽然漫画名为《鬼泣3》，但其实故事方面并非照搬游戏中的剧情，其中第一集漫画主要描述但丁作为“恶魔退治者”所收到的一个委托，委托人要他寻找一名叫“艾利斯”的少女。而在第二集漫画故事还将描写《鬼泣3》之前一年的故事，有兴趣的朋友可以找来看一下。【SOUL 提供】

官网也玩魔封阵？

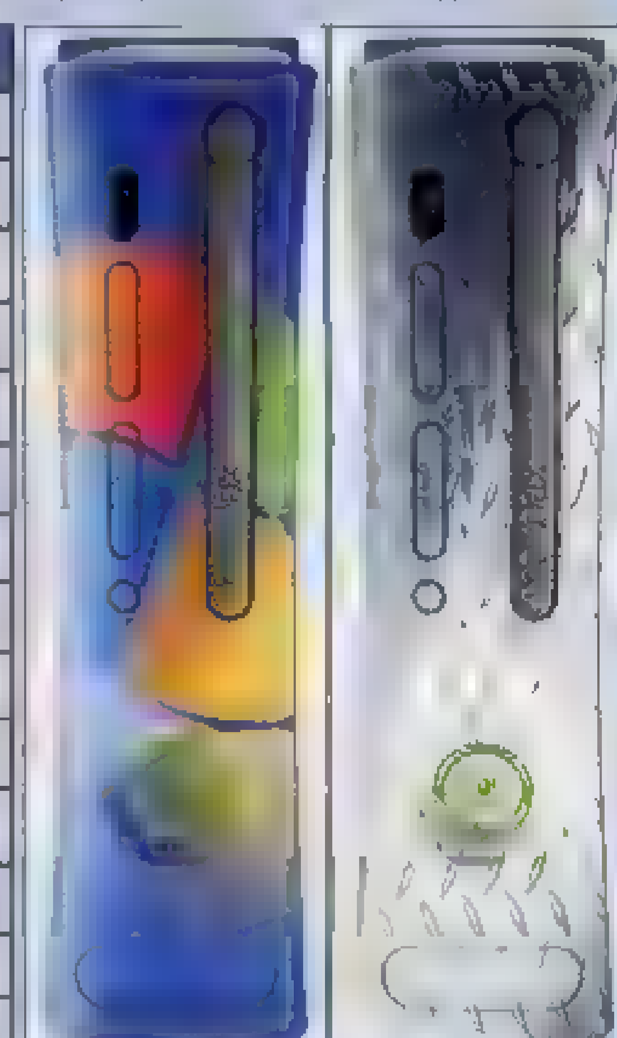


“《恶魔城》系列”的2D正统续作《恶魔城Dracula 苍月十字架》利用了NDS的触摸屏功能，创造了独有的“魔封阵”系统，游戏中只要用触控笔在魔封阵上画出正确的轨迹，就可以对敌人进行封印。而Konami在《苍月》的官网上也搞了一个小小的“魔封阵”迷你游戏！在看到提示后依次点击四个结点就可以进入“隐藏的部屋”，里面一些本作的原画设定和四格漫画，目前还在不断更新中！有兴趣的玩家不妨登录 http://www.konami.jp/gs/game/dracula_ds/index.html 试一试。【阿修罗 提供】

史上家用机首发价格大比拼

前不久，Xbox 360的价格终于公布，简装版与普通版的价钱分别是299和399美元，一时间有不少玩家对价格发表了意见，有人认为在意料之中，有人则认为“太贵了，无法接受！”，那么这个价格是否真的合理呢？我们就用Xbox 360的价格同历史上其他主机在北美的首发价格进行一下对比，这样一定会更具说服力。需要说明的是，由于各主机发售年代不同，物价差别还是比较大的，所以这种比较还要计算消费者物价指数和劳动成本指数，再用当年的价格换算成2005年的相对价格，这样才能一目了然。

主机	发售年份	首发价格	2005年换算金额
雅达利	1977年	249.99美元	811.21美元
FC	1985年	199.99美元	354.91美元
MD	1989年	249.99美元	389 67美元
NeoGeo	1990年	699.99美元	1041.12美元
SFC	1991年	199 99美元	282 21美元
美洲虎	1993年	249.99美元	328.69美元
3DO	1993年	699 95美元	920 30美元
SS	1995年	399 99美元	497 66美元
PS	1995年	299 99美元	372 01美元
N64	1996年	199 99美元	242 75美元
DC	1999年	199 99美元	228 09美元
PS2	2000年	299.99美元	333.15美元
Xbox	2001年	299 99美元	325 34美元
NGC	2001年	199 99美元	216 89美元



由上表可见，X360的简装版价格在15个主机的首发价格(换算后的)中排在第11位，普通版售价则排在第5位，两个版本差别还不小，说贵还是不贵的都有些道理。不过普通版多出的配件算起来要比简装版优惠70美元左右，而且其他主机的“标配”也不可能像X360的普通版这么豪华，所以个人认为X360的价格还算厚道吧。另外，不要说什么“X360的机能这么强，还不是和PS、SS卖一个价？所以X360太便宜了！”我只能说，不同时代的技术不能简单用价格来衡量，技术在发展的同时也在贬值，如果拿一台X360坐时间机器回1995年，看看能卖什么价！

有点扯远了，不好意思。【胜负师 提供】

胜过高桥名人2倍的连射周边！

也许世界上还存在着许多不知名的游戏高人，但一提到按键连打的达人，恐怕绝大多数的玩家脑海中所想到的都会是“高桥名人”！这位超级游戏“OTAKU”在许多年前曾经以创下每秒按键16下的恐怖记录而闻名游戏界。

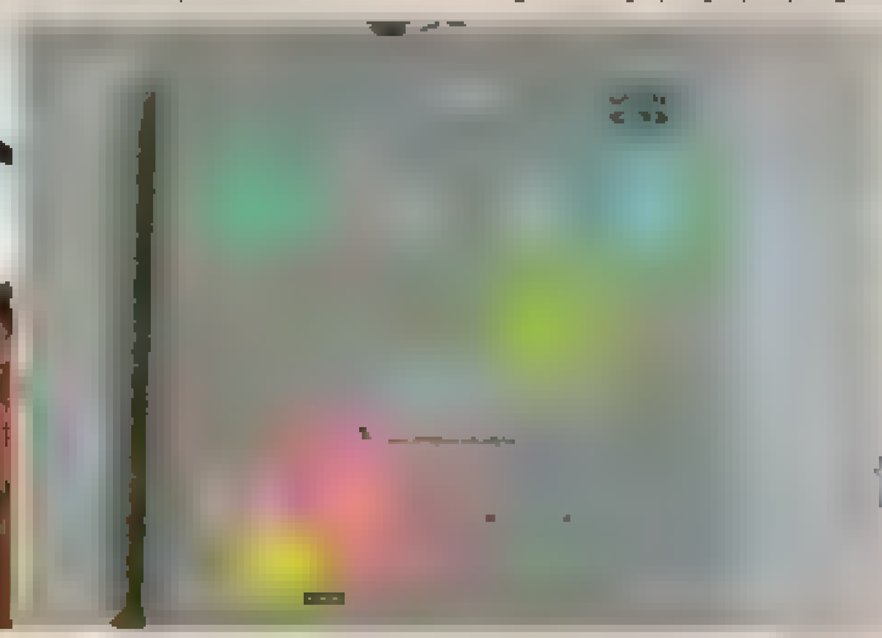
不过现在，大家再也不用羡慕这一骄人的记录了——专门出品各种商品周边的厂商GAMETECH日前推出了一个能够对应PS2、PSone手柄周边——连射まんまミーヤ！2。这款周边附带有强大连射功能，能够将玩家的操作记录并执行。这款强大的周边是去年推出的“连射まんまミーヤ！”的最新改良版。这款最新的版本在原版的基础上，增加了可对应的连射按键的数量以及每秒连打的次数，并且大幅加强了记录手柄操作用的记忆容量，使得手柄的记忆时间达到了以前的2倍！



▲图上左边的便是连射まんまミーヤ！2了。只要将手柄插在它的插口中，它的另一端再接在PS2手柄插口处，安装便告完成。



▲按键连打的速度共分为4个阶段：每秒4、8、16和32下！令人意外的是玩家还能够手动调整这些阶段，同时为不同的按键设置不同的阶段。



▲在进行操作记录时，该周边正面的显示灯会闪烁，此时按任何键都会被保存下来。记录时间的残余量有6个阶段，可在本体下部的小灯处确认。

看过图片说明以后，大家觉得如何？至少沙罗觉得有这样的一个手柄周边，除了玩格斗游戏外，在玩例如《真·三国无双》最高难度下与敌人拼刀之类的环节时也能十分轻松了，2倍于高桥名人的速度绝对够爽！

只不过这款周边的售价稍贵了些，要4200日元（折合人民约300元），不过有条件购买的读者倒是可以体验一下。【沙罗 提供】

PS2版《生化4》Touch最速公开！

由漫画改编的电影《Touch》将于今年9月10日上映，而PS2版的《生化危机4》则是在一个多月后的10月25日公开发售。说到这里，可能你会感到有点困惑，这两者之间根本是毫无关系的啊，为什么要放在一起来说呢？



▲电影版《Touch》可谓是FANS的一大话题。

这是因为，游戏是人们日常生活中的娱乐之一，而让电影里的人物打打游戏又何妨呢？在《Touch》电影中将会出现双胞胎上杉达也和上杉和也在一起玩PS2版《生化危机4》的片段，而在该片段中，他们的母亲正坐在沙发上，手中赫然拿着一本类似于PS2版《生化危机4》攻略本的书……



▲《生化4》想借Touch的“东风”吗？

PS2版的《生化危机4》原计划于东京电玩展2005的9月17、18日两天公开影像，而在9月10日上映的《Touch》电影版中可以想象得到，《生化4》的片段肯定是一闪即逝的那种吊足FANS胃口的处理手法。平常大家在电影里就能经常看到各种厂商所打的软广告，比如人物的服饰、车辆、食品、饮料等等，五花八门，应有尽有。而在A.C.G产业极度发达的日本，其产业链的覆盖面积非常庞大和完善，所以这种游戏在电影里打广告的宣传手法也就不足为奇了。【阿迪 提供】

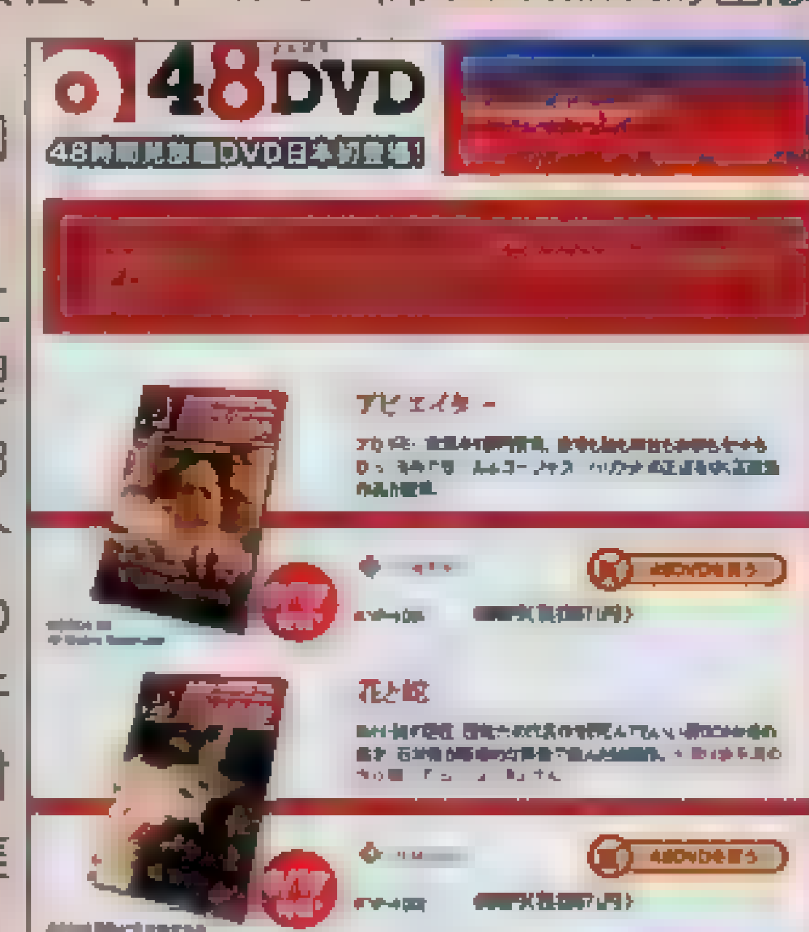
第二次GBM周边冲击！



GBA改良型掌机GBM已经确定将于9月13日在日本发售，而周边厂商们当然不会放过这个大好商机。近日，日本厂商MORI TOYS公布，GBM收纳用的“便携小包”将于10月上旬面市，售价为840日元。这种GBM便携包使用聚脂纤维材料制成，可收纳GBM主机和一盘GBA游戏卡带。在包的顶部还附有方便挂钩。目前已公布有蓝色、黑色、粉色和迷彩4种，可以满足不同玩家的需要。另外，MORI TOYS公司还将在9月末推出GBM屏幕保护膜以及GBM两用手链。【LEVELUP 风间仁 提供】

自毁DVD即将登陆日本！

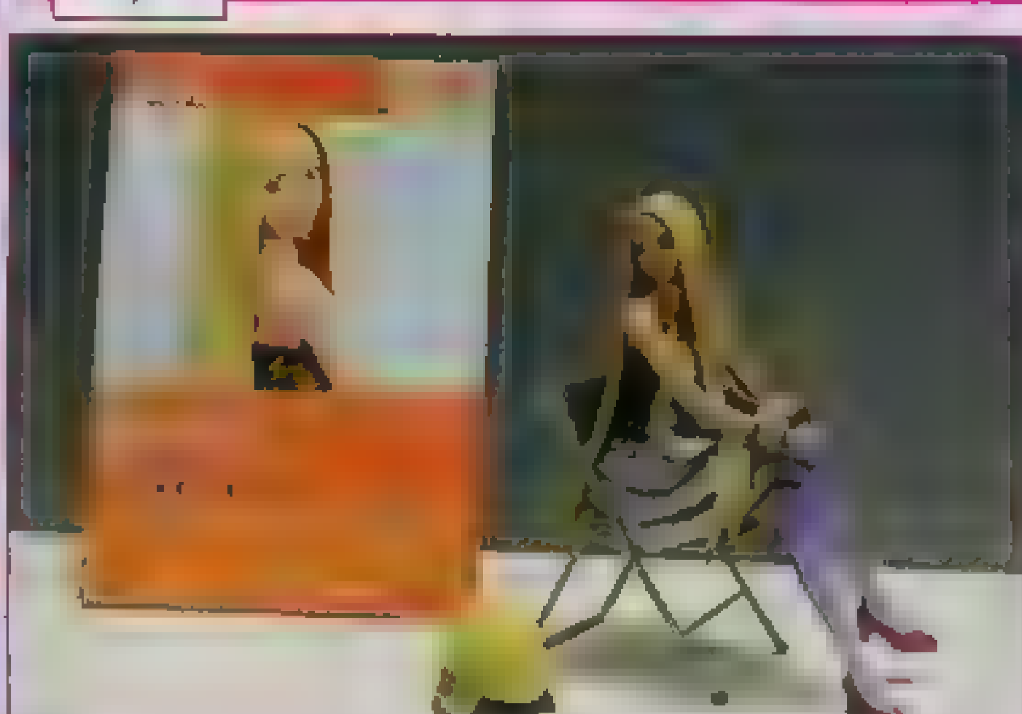
日前，使用Flexplay防盗版技术的DVD产品将在9月17日于日本上市，首批上市的产品中包括我们较为熟悉的《泰坦尼克》、《少林足球》、《飞行者》等，而售价均为低廉的600日元。（日本一般DVD售价均在4800日元以上）这些DVD将由日本出版贩卖株式会社（Nippon Shuppan Hanbai）出版发行。



Flexplay防盗版技术是由美国Convex集团开发的新型防盗版技术，其主要技术原理是在DVD数据面涂上一层特殊的化学原料，利用化学原理让DVD在打开密封包装接触到氧气48小时后涂层报废以至无法读取，整个过程不会对用户的DVD播放器或者DVD光驱造成任何损害。而如果你不打开密封包装的话，它的保质期有1年时间。采用这种盗版技术的DVD在北美地区早已上市，但是反响相当一般，主要原因在于成本太高，购买这种DVD比租赁一张DVD要高出太多，并且报废后的大量塑料盘片也增加了回收的难度，并且对于用户来说，购买一张48小时后就报废的DVD，心里总会有点不太舒服。另外，对于神通广大的盗版商来说，用48小时来复制一张盗版DVD时间实在是太充足了。

据称该公司正在游戏业界推广这种防盗版技术，以对付日益猖獗的游戏盗版，但是有个疑问在于，如果这个游戏48小时内无法通关该怎么办呢？【多边形 提供】

现视研女1号——春日部咲立体化！



相信有不少读者应该都看过那部讲述OTAKU日常生活的动画——《现视研》，而里面的强气女主角——春日部凭借丰满的人物性格迷倒了一片人。沉寂了一段时间之后，新锐模型制作厂商“GoodSmile”即将于11月推出春日部的PVC涂装完成品。担任原型制作的是隶属于Pilot的著名原型设计师西村直起，而原型中春日部身穿那套经典的“会长COS装”静静地坐在那里，脸上带着淡淡的微笑……【LEVELUP 方寸 提供】

友情推荐 SPECIAL SELECTION



经常有人说NDS的游戏创意经常能带给人惊奇，这一点个人比较赞同。就NDS的惊喜度而言，2004年有《为你而死》，而2005年有《押忍！奋斗！应援团》（以下简称《应援团》），对于我来说就已经足够了！看了上期"黄金眼"的部分玩家可能会不理解，为什么胜负师会给这样一款人设怪异的音乐游戏如此高的评价。说实在的，如果不是因为NDS音效机能不足以及设计上的一点小瑕疵，这个游戏我会毫不犹豫地给上10分！不过，《应援团》虽属上佳之作，但是如果没有亲手体验过，是很难从一般的介绍中了解本作的创意与乐趣的，因此除了这篇"平面"叙述外，在本期的游戏光环中还有一段"立体"的操作演示，各位有兴趣的玩家不妨仔细看一下。

押忍！奋斗！应援团 Nintendo MUG

NDS 2005年7月28日

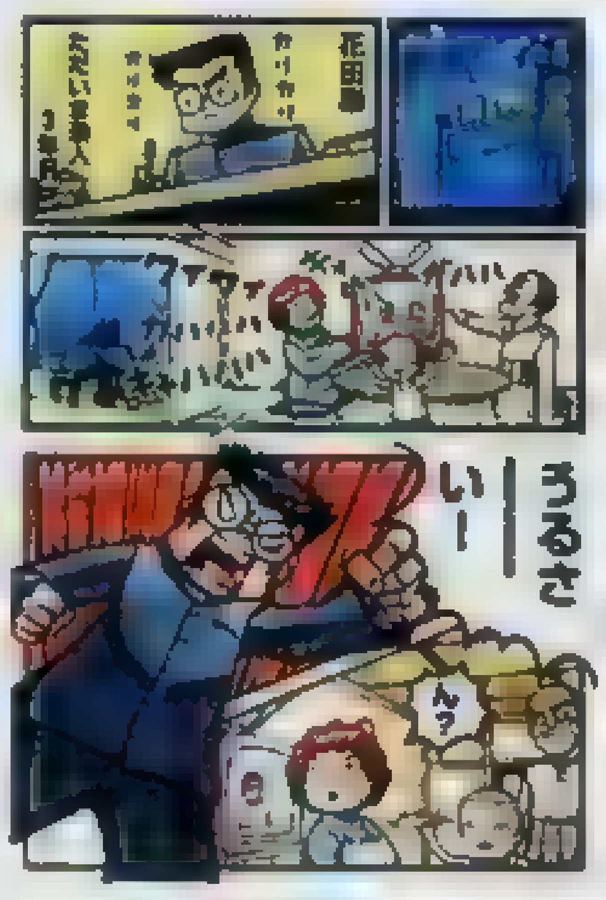
创意十足的系统

做为一款NDS游戏，《应援团》充分利用了触摸屏的特别功能，完全采用触控笔来操作，很大程度上扩展了音乐游戏的操作方式。在指令的反应度方面相当平衡，手感舒适。只是有时指令会被自己的手挡住，所以需要一定的"背版"。下屏中出现的圆球即为需要点击的指令，当圆球外的同心圆慢慢收紧到与圆球重合时，即为最佳的点击时机；而出现保龄球道时，则需要根据球滚动速度和轨迹在屏幕上划动；最激烈的操作是在出现快速转动有"应援团"字样的圆圈。这样的指令操作对于传统的落下型MUG无疑是一种颠覆。



激励人心的剧情

与一般音乐游戏不同的是《应援团》具有一定的故事性。热血的应援团成员们所在的小镇上有很多平凡人，他们会遇上各种麻烦，此时应援团就会现身为他们加油打气。从大学重考生到受同事欺负的办公室女郎，从拉面店老板到陶瓷艺术家，甚至还有即将退役的赛马和发福的埃及艳后……最后，应援团还会集结全世界人民的力量，拯救即将被巨大陨石撞毁的地球。大家都在应援团的激励下，凭借自身的努力，完成了一个又一个"不可能完成的任务"。在15个故事中，最为感人的当属为一个在车祸中丧生的男子的灵魂加油，让他与爱人道别的故事，《人鬼情未了》式的经典桥段催人泪下。另外，每个故事都会分成一些小段落，玩家的表现会直接影响故事的发展，这样的设定也极具新意。



MUG的灵魂：音乐

《应援团》具备游戏界中十分罕见的励志主题，而歌曲的选择上也多以动感十足的快歌为主。其中大家比较熟悉的有早安少女组的《恋のダンスサイト》、布袋寅泰的《スリル》、矢井田瞳的《Over The Distance》、《太鼓之达人》也曾收录的《上海ハニー》以及《钢炼》的主题曲《READY STEADY GO》等。指令与歌曲节拍的配合度是MUG的衡量标准，而在这方面《应援团》做得相当完美，爽快度满点。虽然15首歌曲显得有点少，不过四个循序渐进的难度使耐玩度得到了保证。



▲《Over The Distance》的演唱者矢井田瞳。



高清晰影像技术带来完美视觉体验

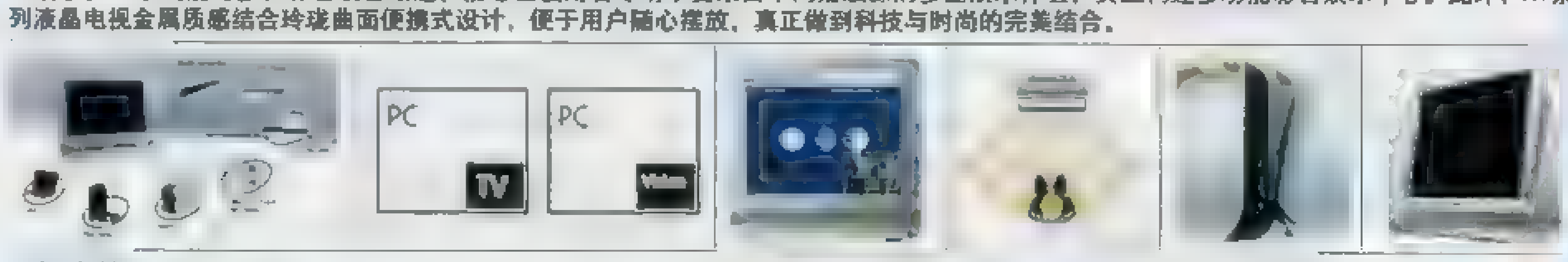
型号	产品	上市时间
MFM-HT75W	17寸液晶电视	2005年08月

索尼（中国）有限公司将于近期向中国大陆市场推出两款面向个人用户的多功能液晶电视——MFM-HT75W（17寸）和MFM-HT95（19寸）。这两款多功能液晶新品的推出，必将凭借其高画质、高音质、多功能和时尚性等亮点，满足追求数码产品体验以及希望完善个人影音装备的人士的不同需求。

这两款多功能液晶电视采用高分辨率、高亮度液晶显示屏，完美呈现明锐细腻的画面以及更加真实的效果。同时，由于配备了多种信号输入端子，HT系列能与多种影音设备相连，能够让使用者尽情享受来自不同播放源的多重娱乐体验，真正构建多功能影音娱乐中心。此外，HT系列液晶电视金属质感结合玲珑曲面便携式设计，便于用户随心摆放，真正做到科技与时尚的完美结合。

HT系列功能一览表

	型号	MFM-HT95	MFM-HT75W
	屏幕尺寸	19"	17"
	屏幕宽高比	5:4	15:9
	彩色制式	PAL/SECAM/NTSC	PAL/SECAM/NTSC
	电视系统	B/G, I, D/K, M	B/G, I, D/K
画质	分辨率	1280×1024	1280×768
画质	可视角度（水平/垂直）	170°	170°
画质	亮度（cd/m²）	450	450
画质	对比度	1000:1	800:1
画质	显示屏响应速度（ms）	12	16
画质	数码降噪（针对电视信号及AV输入信号）	●	●
画质	画中画功能	●	●
画质	多种屏显模式	正常，全屏显示，16:9	正常，全屏显示，宽荧幕放大，缩放
画质	数码梳状滤波系统	●	●
音质	音频输出功率（W）	3W×2+5W中置超重低音	3W×2+5W中置超重低音
音质	SRS WOW空间环绕声系统	●	●
音质	智能音量控制	●	●
音质	[illegible]	●	●
输入输出端子	模拟调谐接收器（VHF/UHF）	1后	1后
输入输出端子	S视频输入端子	1后	1后
输入输出端子	AV输入端子	1后	1后
输入输出端子	Y, Pb/Cb, Pr/Cr分量视频输入端子	1后	1后
输入输出端子	PC输入（DVI-D/RGB）	一后RGB/一后DVI	一后RGB/一后DVI
输入输出端子	AV输出（监视器输出）	1后	1后
输入输出端子	立体声耳机输出端子	1前	1前
其他	遥控器	RM-334	RM-334
其他	机架可调节角度	20°向后	20°向后
其他	显示单元尺寸（宽×高×深）	467×437×185	450×354×176
其他	显示单元净重 KG	7.8	6.3
其他	显示单元功耗 W	74	68
其他	待机功耗 W	最大1.2	最大1.2



●多功能

多种信号输入端子 HT系列配备多种信号输入端子包括PC输入（DVI-D/RGB）、多种视频信号输入端子（分量信号、视频合成信号、S端子）。通过接驳各种输入信号，使用者可以尽情享受来自不同播放源的多重娱乐体验。

画中画播放功能 画中画功能实现了在连接电脑时还能欣赏到电视节目或其他视频信号内容的便利，通过遥控器切换主、副画面，可以自由选择感兴趣的画面，尽享数码影音的乐趣。

健康环保 光感器 HT系列液晶电视外置的先进光感器能够根据居室环境光线的强弱自动调节显示屏的亮度，在较暗或者较亮的光线使用户长时间观看时双眼更舒适。

●高画质

高分辨率、高亮度液晶显示屏 索尼HT系列液晶电视均采用了高分辨率液晶显示屏，HT95分辨率高达1280 x 1024（SXGA），HT75W的分辨率为1280 x 768（WXGA），能出色还原高清晰信号的精细画面。同时，将高亮度（450cd/m2）液晶显示屏、强光滤光器及屏幕低反射涂层相结合，有效抑制了普通液晶屏因观赏角度不同而产生的亮度和色彩失真，水平和垂直观赏角度均为170度。HT系列液晶显示屏能最大限度地提升画面对比度，增强画面的色彩表现能力，还原更接近真实的画质效果。

HD高清晰度信号接收预置（1080i / 720p）索尼HT系列配备多种格式的图像信号端子，不但能够接收标准NTSC/PAL视频信号，更有一组Y PB/CB PR/CR分量视频输入，可接收高清晰度信号（1080i/720p）、DVD逐行扫描信号（625p/525p），结合高分辨率液晶显示屏，MFM将出色表现高清晰画质的效果。

数字电视广播是未来广播的趋势。普通电视通过接驳机顶盒也可收看数字电视，但是只有具备高清晰度信号接收预置、相应的影像处理技术以及具备高分辨率显示的电视才可以真正还原高清晰画面。

●高音质

SRS WOW 空间环绕声系统 HT系列液晶电视内置了SRS WOW空间环绕声系统，包括一组5W中置低音扬声器和两组3W左右声道，还原真实、富有层次感的音场。仅凭内置扬声器即能创造出三维空间环绕声效果。

●时尚外观

金属质感结合玲珑曲面设计 HT系列液晶电视将富有金属质感的外框与屏幕底部的玲珑曲面相结合，其新颖、时尚的外观将成为个人影音天地的亮点。

欣赏角度随意调节 HT系列液晶电视向后倾斜角度最大可达20度，满足使用者对于观赏角度的不同要求。当使用者长时间使用工作时，通过调节屏幕角度可以使身体感觉更舒适。



胜负师辛苦！由于本人在春节期间有计划要去欧洲考察一段时间，考虑到发售时间、地点、汇率等问题，想在英国或是欧洲其他国家购买X360。如果这个想法可行，请劳烦回答我的几个问题。①在外国购买游戏机是否需要缴税？②如果购买399的版本，随机附送的银等级会员服务如何兑现，或是回国后能否使用？③各版本软件是否能够兼容？④如果购买了欧洲版本，是不是可以在出现台湾或是香港版本后使用中文显示？以上问题望胜负师给予解答，在下不胜感谢。【Gao Heng】

胜负师 如果阁下是春节期间去欧洲的话，按照现在的官方说法，那时欧版的X360应该是发售了的。不过也有一个小问题，那就是会不会突然宣布欧版延期呢？这一点变数我们先假设不存在吧。①在国外购买游戏机是要缴税的，日本和美国均为5%，欧洲各国应该差不多，但也可能会有些差异。以5%计算的话，普通版X360应为420美元。②购买X360都会有一个惟一的账号，享受银等级会员的基础服务，(网络游戏与视频聊天功能除外)299版本也附送银等级会员资格。从目前得到的信息来看，在国内进行网络接入，也是能够享有X360的网络服务的，只是服务器在国外，速度方面不知道会不会有影响。③从以往的经验来看，不同区域版本的主机与软件并不能兼容。④你可能说的是用网络升级来更换语言显示吧？这个还不太清楚。希望微软方面能够让X360自带中文界面，这在技术上绝非难事。

胜哥，你好！小L第一次给小卖部写信，心情十分激动，但是怎么激动也难掩饰我心中的不安！小L我于几年前购入PS2，这几年它给我带来无穷的欢乐，我也很爱惜它，所以它一直健健康康的。但是最近我发现一个问题，有时候一开机，主机就会发出好大的"咯咯"声，一直不停！但是关机再开启一切都没事，还可以继续游戏。这种情况会不定时在开机的时候出现。英俊……帅气……的胜哥，请问这是怎么回事啊？这是PS2死亡前的症状吗？千万别吓我啊！【L仔】

胜负师 首先，我代表UCG全体同仁向战斗在第一线的PS2表示亲切地慰问。(汗)因为你所说的这个问题我没遇到过，所以打电话讯问了一位游戏店的BOSS，他也说你说的症状不够具体，但PS2还能够正常工作，说明这个问题暂时还不是致命的。因此推荐你及时把PS2拿到有经验的师傅那里诊断一下，希望能为你的爱机"延年益寿"。

猫太你好，关于《影之心 新世界》的抽奖，有几位会员总是找不到，能公布一下他们的详细位置吗？【浙江 孩尼】

猫太 《影之心 新世界》12位抽奖会员的所在位置如下表所示。另外，猫太要特别说明一下，因为篇幅的关系，《影之心 新世界》的研究部分只能筛选一些比较实用的技巧与读者们分享，而且杂志上的研究也只能暂时到此为止，一些资料性的东西也确实占版面了。猫太会尽力将这部分内容好好整理一下，然后放到www.levelup.cn的攻略专题区与各位《影之心》的爱好者共享，有兴趣的朋友可以去看一下。

号码	所在位置	特等奖奖品
12	侦探事务所门外的右方黑衣男子	パールロッド
11	シカゴ存档点下方的男子	うお座ステラチャート
10	ロズウェル左方卡车前的女性	失血Lv1
09	カリブ海贼砦海盗船右上的男子(完成沉没船事件后)	ホエールの雕像
08	ホテルラスヴェガス的812号室	倍速カウンター
07	リオデジャネイロ红色卡车前的女性	魔心眼
06	モアナ村村长之家外的左方女性	爱天使のストロー
05	タイムズスクウェア的黑色汽车上方男性(完成ビルカバンバ事件后)	キュアプラス魔法
04	アーカム大学一楼右方的科学室右下方男子(完成アイト洞窟事件后)	三倍速カウンター
03	ハーレム穿粉红衣服的老奶奶(完成ユウニ盐湖事件后)	エスプロシオン
02	モアナ村村长之家的小女孩(进入一次最终迷宫并与03~12号会员对话后)	キュアオール魔法
01	リオデジャネイロ汉寿司门前的蝙蝠(进入一次最终迷宫、曾与其他会员对话并通过了汉寿司的挑战)	ファニービーチ

胜哥好！尽管我身处澳洲，但是我看贵刊已经很长时间了。有些问题不明白，也无人问津，所以打扰你老人家。在立方的PSP版面上的"警告"："在使用模拟器等PSP个人软件时，如果PSP在读取记忆棒时主机断电，会有烧记忆棒的危险！"您所谓的断电是PSP关机还是电池没电？仅此而已。另外，澳洲这个穷地方真是落后到极点，PSP要9月1号才买得到，因为没机会在国内买日版、美版，所以只好等，不过我早在一个月前就预订了PSP，400澳币一台主机，80一款游戏，25一部电影，真是受不了，RMB差不多是2600、500多和150大洋！不仅PSP贵，连贵刊的价格也飙升到8.8澳币，虽然平价便宜了一块钱，可是换成祖国的货币就要60元啊，可见我对UCG的忠诚度……【Zhang Guan Nan】

胜负师 关于断电一般是指电池没电的情况，虽然烧记忆棒的发生几率不算高，但在低电量时最好不要运行记忆棒内的个人软件，以防不测。你的"另外"为原本在我心目中印象不错的澳洲蒙上了一层阴影，不知那里的1G记忆棒卖多少钱？不过还是建议你买上一根。没想到UCG在澳洲也卖9块8，就是货币单位有那么点不同。希望你早日学成归来，投入伟大祖国的温暖怀抱。

胜哥好啊！我不知道这个问题归不归小卖部管，但我想来想去还是问问你们。《高达》哪部最经典啊？我以前没怎么注意过《高达》这个系列，最近想补习一下(有太多的高达游戏了)，编辑部《高达》迷人肯定不少。能不能给介绍介绍啊，我不知道从哪部开始看好，高达一共有多少部了？一定要从头看吗？麻烦你了，胜哥注意身体啊！【北京 韩嵩】

胜负师 胜负师完整看完的《高达》作品只有《G》、《W》和《08MS》，(请高达FANS不要B4我>_<)所以没什么发言权。不过你的问题在编辑部引起轩然大波，因为一百个人眼中有一百个哈姆雷特，《高达》一共有10部TV版动画，5部OVA，13部剧场版动画……到底哪一部最经典仅在编辑部就很难统一。不知道你属于哪种类型的动画迷，如果喜欢人设与华丽机体的可以看《W》和《SEED》；注重剧情的可以选择《机动战士高达》、《0083》、《0080》、《08MS》、《X》、《TURN A》；热血型的可以看《G》。据沙罗说，不推荐没有看过初代《高达》和不太了解"高达"的人看《Z》、《ZZ》、《F91》、《逆袭夏亚》、《V高达》等作品，因为这几作带有浓重的富野风格，死人无数，剧情方面有一半以上显得比较平淡，又是早年的作品，很可能让"初心者"看不下去……关于这个问题还有很多可以讨论的，如果大家有什么看法，也可以发到游戏立方的信箱里。

胜哥，听说你《龙背上的骑兵》玩得不错，那我就问你一个关于这个游戏的问题。我已经完成了三个结局，另外两个结局如何达成？还有就是第十一章的第二节(注意是汉字的"二")如何进入？上面写着什么"第十一章 第1节 玛娜发现什么的"，是什么意思啊？我不明白，请一定要告诉我啊！【北京 佚名】

胜负师 这位读者没有留下姓名，不过因为《龙背》一代的这几个问题还比较有代表性，所以就解答一下。本作一共有五个结局，情节的分支环环相扣，不过结局的完成顺序是设定好的，只有完成结局A后才有条件完成结局B，以此类推。而结局D的难点也就是在于如何进入第十一章第二节。其实第十一章第1节有两种过关方法：第一种是冲到最上层，打倒几个重装兵后取得钥匙，往前走就过关了；还有一种就是打倒重装兵后原路退出，再查看一下地图就会有新的发现，按照提示找到玛娜就能进入第十一章第二节了。通过之后进入第十二章，完成第十章第9节，就能看到结局D。此时如果能收集齐全部65件武器，就能进入第十三章，经历"史上最怪异"的动作游戏最终BOSS战，欣赏阴暗无比的所谓最终结局！请继续努力吧！



猫太的话 上期《召唤之夜外传 黎明之翼》攻略的召唤辞典中，鬼属性召唤兽ミョージン的第一个文字"ミ"应该是在打倒小平の若野的怪物ミョージンダマシ后获取。上期不慎出现错误，借小卖部一方宝地更正一下，望各位玩家能谅解，ニ>_<ニ

邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

主持人邪魔天使的随笔

很久未碰高达模型了，记得上一次拼的是Wing Zero Custom，重新拿起钳子还真有点不习惯。在好友的怂恿下买了Zeta plus A1，虽然是很老的作品，但拼装之后小邪总结了一个结论——果然这种可变式MS不适合我……（orz）我还是看着ν高达舒服一点，但是、但是……Zeta plus C1那门炮的确很漂亮啊！（T_T）紫色也是我喜欢的颜色……（orz）现在我能深刻体会到“人的欲望是无边界”这句话的深刻含义了。



闲聊日语

作者：张宏

日语的两大缺点

与学习其他外语相比，我个人觉得学日语有两大坏处，或者换句话说日语有两大缺点。第一个缺点是：日语的学习强度太大。国外学者做过这样一个统计，英国孩子只要记住1000个单词即可看懂日常英文文章的80%，法国孩子记1000个单词可以看懂84%，西班牙孩子记1000个单词可以看懂81%，而日本孩子记1000个单词只能看懂46%。而日本孩子要看懂80%以上至少需要记住约4000个单词，因此可以看出日语的强度是很大的。第二个缺点是：日语的语言效率太低。由于日语本身的一些特点，比如动词放在句子的最后面，名词放在定语的最后面等等。所以日语在国际交往中，被公认为是效率最低的语言之一。上面这几句话，专业性有点强，我举一个通俗的例子：比如火车站上的广播（翻译成中文）：各位旅客，前往新泻的列车就要进站了，本次列车，中途在大宫、熊谷、高崎……（后面还有一长串地名）听到这里，旅客一般都会认为这些地名肯定都是火车中途的停车站，所以并不注意去听，没想到播音员说着说着最后竟然是“止（と）まりません（tomarimasen，不停车）”。有个旅客是去涩川，听到这里大吃一惊，由于刚才没注意听，不知道那一长串地名中是否有涩川，于是赶快跑到站长室去询问。这就是语言效率低的突出表现。

（编注：后一个缺点也可以看成是日语的优点，比如两人谈话，说话人可以根据听话人当时的反应来决定最后句子的含义，比如甲说乙小气、没义气、自私，乙听了脸色很难看，甲看到这种情况最后可以加一句“这是丙说的”。另外，由于日语的谓语后置，所以在商业谈判中就很能体现出它的优越性了，因为决定性的话都是最后出来，说话方很有控制权。）

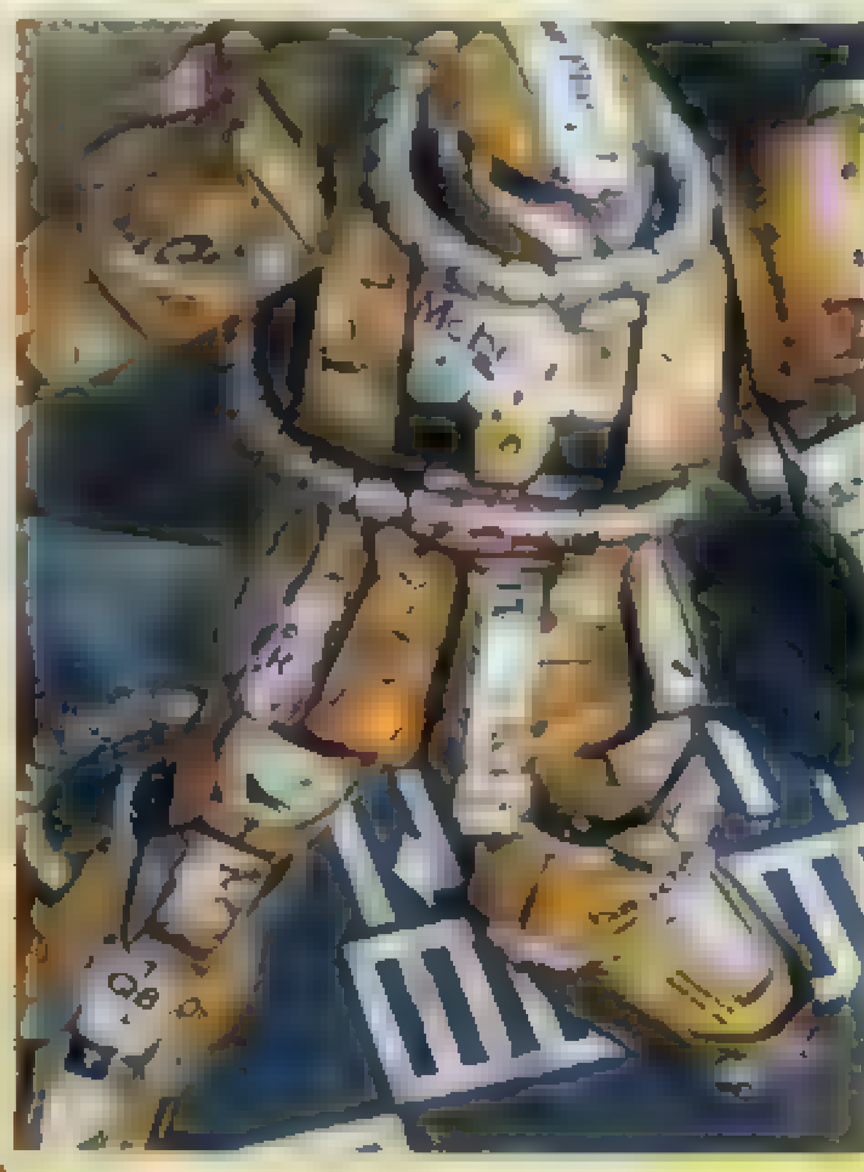


▲PG版的RX-78 GP01及GUNDAM GP01/Fb，是小邪我最想买的PG版高达模型，虽然Wing Zero同样吸引人，但GP01Fb的构造更符合我的美学。

东瀛风采

GUNPLA

说起日本的机器人动画，现在应该没有人不知道高达是何物的吧？自1979年开始，高达已经有26年的历史了。说到高达的周边，最有名的肯定是高达模型了，那种将一块块零件拼成一部成品的成就感，想必有过经验的玩家一能会很有感触。目前正在热播的《KERORO军曹》里KERORO最喜欢玩的就是高达模型。日语中高达模型有个专有词，那就是**ガンプラ**（ganpura）。这是个日语中的造词，全称是Gundam Plastic Model，意思就是高达塑料模型。**ガンプラ**是个统称，不管是什么TV版、MG版还是PG版的高达模型都叫这个名字。（多边形：PG版的Wing Zero Custom……邪魔：不要说啦！怨念啊！T_T）





▲作伪装状进行射击的沙扎比。沙扎比的MG版需要涂装之后才能显示出其美感，因为原色的红色不是很正。

◀这样的涂装和改装技术……真羡慕啊！其实它的后腰上还涂了一个美女，但介于尺度问题，这里就不放出了。

经典台词欣赏

让人类摆脱重力束缚的GUNDAM

——νガンダムは伊達（だて）じゃない！

——nyuu gandamu wa date janai！

——ν高达可不是吃素的！

阿姆罗！阿姆罗！虽然吉良有保志，阿斯兰有石田，但我不得不承认阿姆罗才是最强的。（T_T）看《逆袭的夏亚》最爽的地方就是阿姆罗放浮游炮的镜头啊，那气势！（>_<）不过觉得很奇怪的是为什么“ν”发“nyuu”这个音，原文的发音可是“niu”啊。

另外我们有时会在游戏中看到“伊達男（だておとこ）”这个词，一般是指很有侠气的男人，除此之外还有喜欢花俏、做什么都喜欢以华丽夸张的方法解决的人。



NDS：我的玩法也很多！
——NDS软件特报

文 KURO

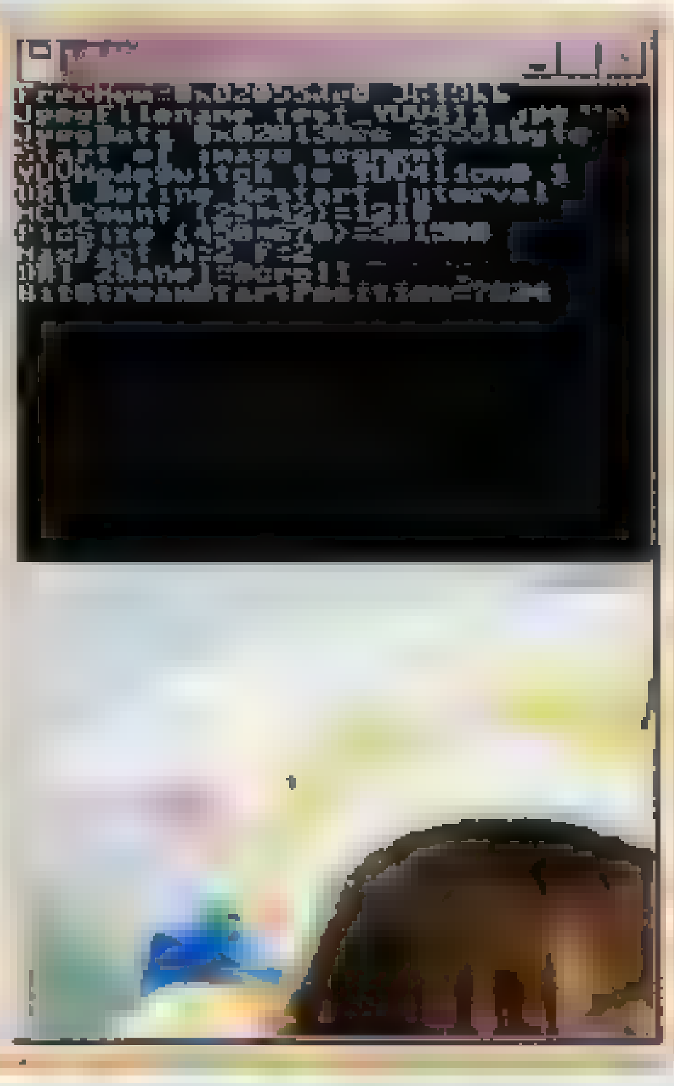


编者语 在之前为大家介绍了PSP的一系列个人软件，那么，NDS上也会有这么多有趣的玩法吗？答案是有的！自NDS发售以来，就有不少爱好者在致力于NDS软件方面的开发，而在烧录卡逐渐成熟以后，NDS上的个人软件也已经发展到一个小规模，下来就看看这些为NDS增色的小东西吧！

NDS上的看图软件

软件名	Jpegview
截止出刊前版本	v0.2

Jpegview是一款专门用于在NDS上浏览JEPG格式图片的软件，一个半月前它的作者Infantile Paralyser公布了最新版v0.2，其充分运用了NDS双屏的功能，上屏用于显示图片基本信息(尺寸、大小等)，下屏显示完整的图片，经过测试Jpegview用起来相当舒服，图片切换速度也很快，的确是NDS上的看图“利器”。



SFC音乐播放软件

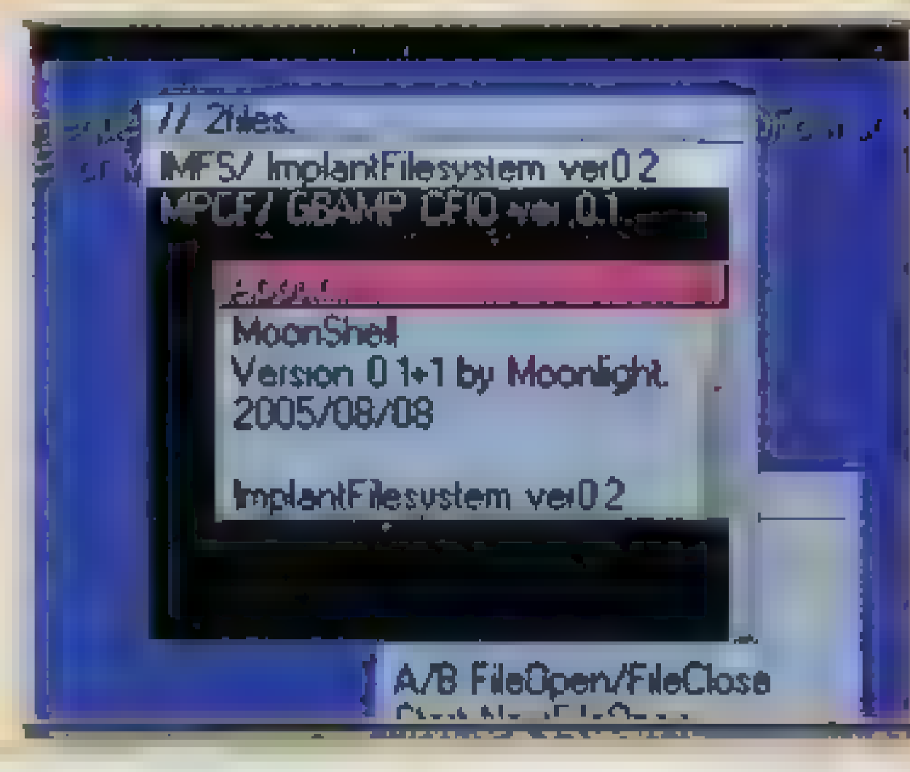
软件名	PocketSPCPlayer
截止出刊前版本	v0.9

PocketSPCPlayer可以在NDS上播放SFC的游戏音乐，它的更新速度非常快，目前的版本增加了许多功能，比如歌曲列表、详细菜单以及按键锁定等。运行状况良好，声音质量高。来一起享受SFC上的经典乐曲吧！

[illegible]

软件名	MoonShell
截止出刊前版本	ver 0.3

MoonShell于8月31日放出最新版本ver 0.3，除支持NSF、MP3文件播放外，还支持Jpeg、BMP、PNG格式图片浏览，是NDS上很有发展潜力的软件之一，最新版本加入了许多人性化的设定，比如合上NDS后屏幕的背光会自动关闭等，另外MP3检索的问题也得到了修复。



模拟器

能够在一台主机上玩到其他多款主机上的游戏是所有玩家的梦想，而且早期大部分主机的游戏放在掌机上玩还是蛮适合的。虽然NDS上运行的其他机种模拟器较PSP起步略晚，但相信凭借GBA上模拟器的诸多开发经验，NDS宽松的软件开发环境以及更多的爱好者参与进来，NDS上的模拟器也会越来越成熟，我们也会在NDS上玩到更多的经典之作。下来我们就看看它们有哪些进展吧！

FC模拟器

软件名	ds nesterds
截止出刊前版本	0.2

目前版本还不支持声音，但已经能完美模拟大部分FC ROM，和GBA上的FC模拟器一样，也会有不兼容现象，不过作为NDS上的模拟器它还是有独立的优势的，比如支持全屏画面，运行游戏时，在上屏显示游戏画面，下屏显示模拟信息。

软件名	Pocketnes
截止出刊前版本	测试版

同样目前不支持声音，速度还算正常，还支持屏幕缩放，但只能模拟一个游戏——《超级马里奥兄弟》，不过凭借其同名软件在GBA上的制作经验，相信Pocketnes for NDS会在以后大有作为。

SFC模拟器

软件名	snesDS
截止出刊前版本	无

SFC有着不少经典名作，能够在NDS玩SFC的游戏一定很过瘾，不过snesDS目前无论静态画面、流畅度的模拟都还在初级阶段，只能够完美运行《恶狼传说》等几个游戏，模拟器支持在触屏上操作选项菜单，也支持16Mb的大容量ROM，不过最近它的更新速度非常快，BUG在不断被消除，估计很快就能完善。

SMS、GG模拟器

软件名	DSMS
截止出刊前版本	v0.2

SEGA Master System(SMS)和Game Gear(GG)都是世嘉的经典主机了，因为二者在CPU等硬件构造上基本相同、性能相近，所以DSMS可以同时运行这两个机种的游戏，目前的版本可以全速运行一些游戏，但仍有大部分会出现花版现象，而且同样不支持合集，希望在后续的版本会做出修正。



GBC模拟器

软件名	DS GBC
截止出刊前版本	V0.1

DS GBC目前已经相当的完美了，能够模拟大部分GB和GBC的游戏，画面几乎没有缩水，只是流畅度略低，速度稍微有些慢，而且不支持多个游戏的合集，不过其发展的空间还很大，应该会在以后让我们在NDS享受到全部的GB/GBC游戏。



ColecoVision模拟器

软件名	ColecoDS
截止出刊前版本	V0.2

ColecoVision是与FC同时代的主机，由于在1985年左右就被淘汰所以没有给人留下很深的印象，ColecoDS目前的版本模拟得还不错，只是声音上略有问题。

PC游戏模拟器

软件名	ScummVM · DS
截止出刊前版本	V0.3

你没看错！就是PC游戏！ScummVM是著名的PC游戏环境模拟软件，以前还有过PSP版本，现在正式推出DS专用的ScummVM，目前的版本已经可以完美模拟《猴岛小英雄》以及所有卢卡斯出品的Scumm游戏，画面、声音都十分完美，而且还支持触控屏。想在NDS上体验PC游戏的话，就来试试吧！

NGP模拟器

软件名	NDSPOP
截止出刊前版本	0.2

NGP的模拟器NDSPOP目前只公布了一款和游戏整合在一起的ROM，虽然画面看起来简单，但还是正常运行了游戏，期待以后能运行更多的商业ROM。

WS模拟器

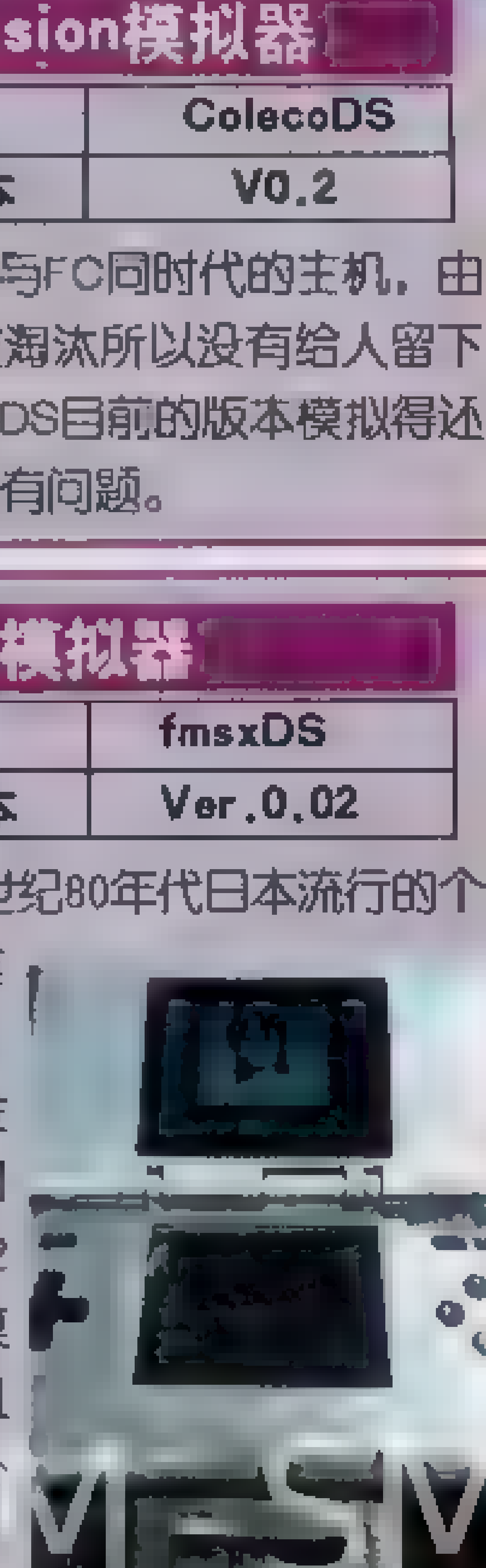
软件名	WonDerS
截止出刊前版本	1.0

速度不正常，能够运行的游戏也不多。

MSX模拟器

软件名	fmsxDS
截止出刊前版本	Ver.0.02

MSX，作为上世纪80年代日本流行的个人计算机，上面曾推出过不少经典游戏，如《恶魔城》、《合金装备》等，fmsxDS目前更新到Ver.0.02版，已经可以初步模拟一些游戏了，并且简单支持GBA Movie Player(GBA影音播放功能)。



SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷！

关键词：幻水同人

主持人SOUL语：《幻想水浒传》最近真是新作连发啊，除了即将发售的《幻梦狂想曲》，还有刚公布的《幻想水浒传Ⅴ》，趁这个机会，SOUL带给大家《幻水》同人画，不过为了防止题材单一，SOUL在最下面也放了些其他题材的同人画。



《幻水》1代主角，天魁星。相当"美形"的感觉，红白两种主色的搭配也很棒。另外《幻水》1代主角似乎是《幻水》同人画界最热门的素材呀。



仍然是《幻水》1代主角。《幻水》每代主角的名字都是由玩家自己取的。那么，"他"就是你吗？



呵呵，原创成分比较重的同人画。从左往右分别是，《幻水》2代主角（天魁星）、1代2代的路克（天间星）以及1代主角（天魁星）。主角们穿现代冬装的样子很帅啊。



《幻水》4代主角（天魁星）。这次的《幻梦狂想曲》中，他也是角色之一哦。



还是那三位角色。这幅画好清凉啊——不是说色调，是说路克手上的西瓜。



还是他，《幻水》1代主角。这幅画的画功相当棒。尤其是构图以及人物身上树荫的表现。



《死或生》人气角色雷芳。说起来《死或生4》已于E3公布了，据说E3公布的画面只用到X360的30%机能，期待TGS上能有更震撼的画面公布，比如达到上面这幅画的素质……



沙滩上的泳装真宫寺樱。她和左边的雷芳一样都是CG画，两者都是专业水平级的。呵呵，明年大家就可以在PSP上见到樱了。



少女版大曾伽。其实这幅画的作者和133期的拟人版口袋妖怪画是同一人。

&3DM-GM V
www.plumbook.cn

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

· UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报 ·

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！
- 每月8~12期精品游戏资讯仅需10元发送短信"DB"到8002288即可定购

· 图铃随意当 ·



精彩图铃 任你下载

编辑短信"UCG"发送到8002601定制图铃大杂烩，包月15元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手~~！同时可以享受3天的免费使用时间哦~~

UCG图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http://ucg.shenme.net/下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信UCG+图片编号（例如："UCG15916"）到8002601，轻松获得~~

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆UCG图铃专区:http://ucg.shenme.net/选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。



飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话: 010-85861899

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐	《最终幻想VII》战斗音乐2	《莎木》插曲愿望	《恶魔城》主题音乐
发送211811到335598	发送211815到335598	发送211814到335598	发送211816到335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"一句话评刊"、"短信排行榜"、"Gamehalo有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn

备注：本广告刊登的国际知名影片游戏图片均由CIA教师团队制作

www.cia-china.com

上海CIA数码科技有限公司自2002年引入北美著名动画游戏学院——加拿大CIA互动艺术学院的教育体系以来，通过与上海大学成人教育学院、华东师范大学职业技术培训中心、群星职业技术学校等教育机构合作，目前已经为社会培养了超过一千名的动画游戏专业人才，其中上大CIA第9期班在8月29日150名新生报道入学，已在上海大学校区开始了一年的学习生活。为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，在上海大学CIA九期班成功开办的基础上，将于2005年9月10日~11月16日面向全国招收群星CIA游戏影视动画第十期专业进修班学生。

上海群星职业技术学校是上海市政府重点投资建设的浦东新区动漫实习实训基地指定承建单位，学校位于上海浦东市区，学校占地面积40余亩，各类在校学生近3000人，拥有国内领先的影视游戏动画教育实训设备和一流的学习环境，学校和加拿大高科技互动艺术学院联办的动画专业是上海市首批重点建设的示范性专业。



招生公告

C—A

www.cia-china.com



上海市群星职业技术学校

加拿大CIA互动艺术学院

游戏、影视、建筑 三维动画

主要师资： 任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在游戏影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》、《我为歌狂》等著名动画片；黄老师是国内第一款3D游戏主创，在游戏动画方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。 中心还将聘请《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《骇客帝国Ⅲ》和《机械公敌》电影特效的MARK ROTH、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主、灰姑娘》、《海底总动员》的游戏动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客座指导。

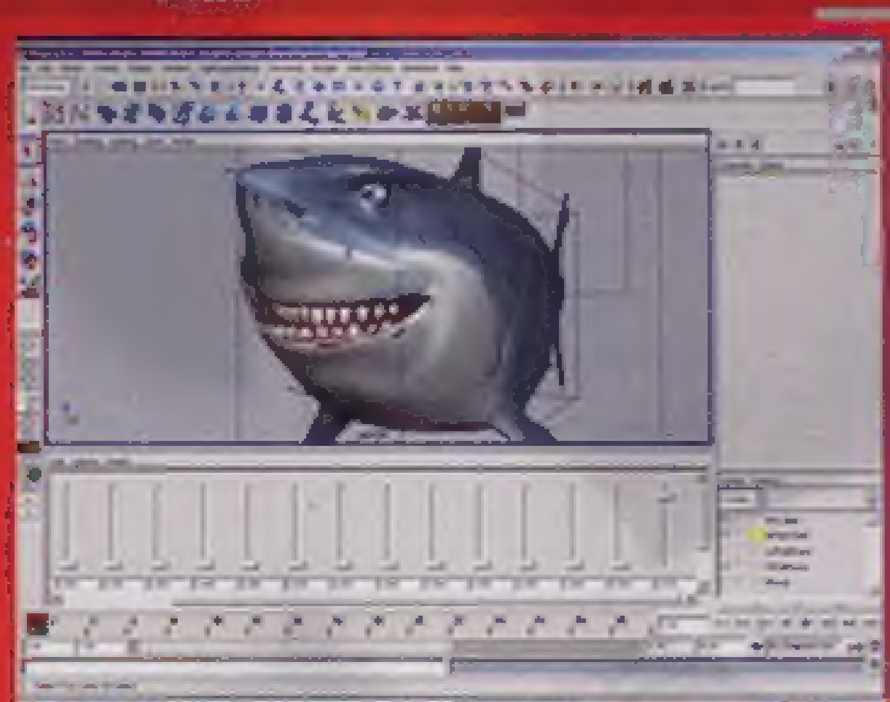
专业设置：



影视动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

游戏动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

建筑动画专业研修班（全日制一年，1080课时）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果,掌握完整的专业建筑动画制作技能。



证书： 完成学业通过考核者将颁发加拿大CIA互动艺术学院专业认证证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业： 成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线： 021-68313476 E-mail:zhaosheng@cia-china.com

报名地址：上海市浦东新区德州路240号群星职校3号门4号楼113室

详情请登录：www.cia-china.com

3DM-SMV
www.plumbook.cn


SONY
多媒体娱乐平台
当然有玩没完
SONY
DVD
TV
17"
19"
MFM-HT75W
MFM-HT95
索尼全新 HT 系列液晶电视，将高分辨率、高亮度液晶显示屏与索尼卓越的影像技术完美结合，出色表现明锐、细腻的画面。同时，HT 系列配备的多种信号输入端子能与各种影音设备相连，构建专属于您的多功能影音娱乐天地，集电脑、电视、电影、游戏、数码影像于一体，为您带来不同凡响的多重视听体验。
所附图片系 PlayStation2 专用游戏软件《ICO 古堡迷踪》© 2003 SCEI
www.sony.com.cn/Wega
Sony(索尼)中国顾客免费咨询热线：800-820-9000
此产品可至全国各大商场及 Sony VAIO Shop 购买